1989年3月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第3号通刊3号

for New TV-Game Generation

マルカツ 勝PCエンジン

1989 3月号
350yen

スクープ!
久々! 本格RPG
凄ノ王伝説

CD·ROM タイムス
天外魔境
コブラ

No·Ri·Ko
ウラワザ集

NEW SOFT
ワンダーモモ
アウトライブ
死霊戦線

HOW TO WIN
徹底攻略15ページ
ダンジョンエクスプローラー
モトローダー
ソンソンII
ファイティングストリート



保存版 付録
ネクタリス完攻略本
(初の大型SLG)

Enjoy Hudson

近未来ウォーズ・戦術級シミュレーションゲーム

PC Engine

キミの手で月を奪還せよ！



（タイトル画面）さあ、戦闘開始！ガイチ帝国の野望を打ち砕くのはキミだ！

ガイチ帝国の野望

21世紀に入り、人類は枯渇しつつある地下資源を月に求め開発基地を建設した。しかし、開発権利をめぐって武力対立が続発。ついに軍事大国「ガイチ帝国」が各国の月面施設を占領、月における全権を支配するに至った。

この暴挙に対し各国は、地球でのガイチ軍との戦闘に備えるのが精一杯で、月に援軍を送ることはできなかった。月面各地にはガイチ軍の工場が次々と建設され、月面用兵器が大量生産されていた。

さらにガイチ軍は、重軌道要塞M・O・Aの建造を着々と進めていた。この要塞は、地球上の大都市を一撃で消滅させる中性子ビームを搭載していたのだ。

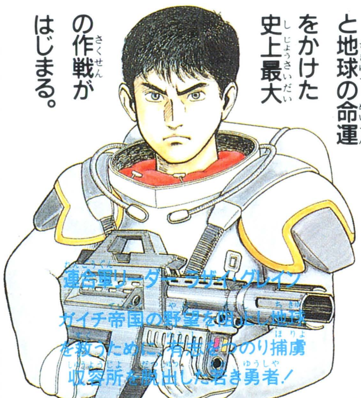


地球連合軍の反撃

この究極兵器が完成してしまえば、ガイチ軍の地球支配は確実となる。各国にとってM・O・Aの完成を阻止することが急務であった。

そんな時、ガイチ軍の捕虜収容所に捕らえられていた人々がM・O・A発射基地に関する情報を入手していた。どうやらメア・ネクタリス（月面の地名）付近にあるらしい。M・O・A破壊を決意した少年たちは、連合軍を組織し収容所を脱出した。その数わずか百数十名…。

いま、月面の解放と地球の命運をかけた史上最大の作戦がはじまる。

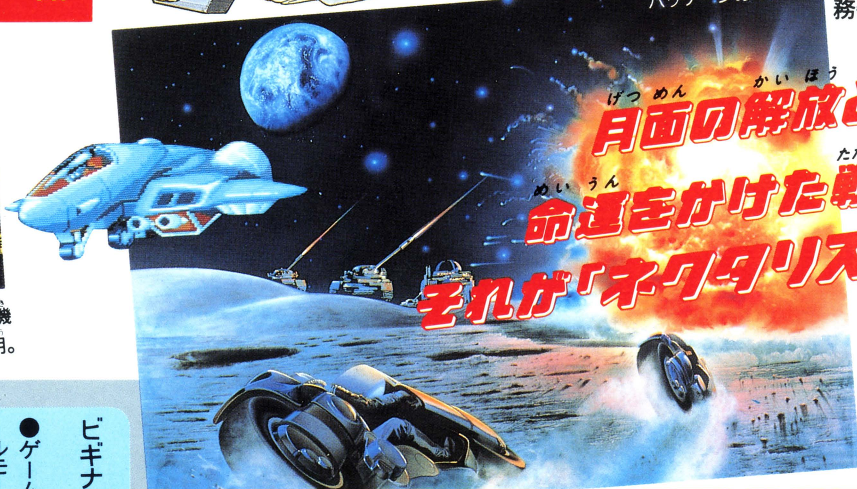


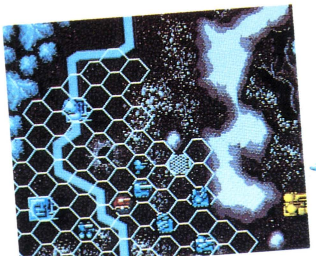
月面における最新兵器について

連合軍は月面各地に幽閉されている同志を救出しつつ、ガイチ軍兵器工場内の月面用最新兵器を奪い戦う。

この兵器はガイチ帝国が開発したもので、資源、開発時間、操作方法等の問題から、従来地球上で使用していた兵器の改造型となっている。

ハッケージのイラスト





（マップ画面）移動時は、ゲーム専用機初の本格的なHEX（六角形）を採用。

キミの戦術が勝敗を左右する！

- 全23タイプの兵器は、包囲効果、支援効果、EXP（経験値）によって攻撃力が変化する。
- 工場占領によって新しい兵器や兵士が手に入るという、今までにないシステムを採用。
- 敵か味方か、どちらが工場を占領するかで戦局も大きく変わるおもしろさ。

2月発売予定
希望小売価格
5,800円



（戦闘画面）バトルシーンは迫力のアニメーション。他のクリア・イベント画面もハイクオリティCGだ！

3メガ

ビギナーもすぐに楽しめる親切設計！

- ゲームの進行と操作がよくわかる「マニュアルモード」。
- 主な使用コマンドは「移動」「攻撃」だけの戦術ゲーム。
- 初めは狭く徐々に広くなる16タイプの戦場。
- パスワードでコンティニューOK。秘密の戦場もあるかも？
- 初めは弱く徐々に強くなる敵国ガイチ軍。
- 兵器の数とタイプも徐々に増えていく。
- 各兵器の特徴を、知りたい時にその場でチェックできる「性能コマンド」。

©1989 HUDSON SOFT

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地大阪料理会館ビル5階 TEL06-251-4622
営 業 所　札幌・東北・名古屋・福岡

月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine

3月号

1月30日(月)発売!

580円



1周年記念感謝号!!

いのまたむつみ特集

●風の大陸 映画「宇宙皇子」

DRAGON HALF

ファイブスター物語

風の大陸

●ファーラムの剣

●機神幻想ルーンマスカー

●バセット英雄伝エルヴァーズ

●アンバランスな放課後

●星間貿易商タオ

富士見書房 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375(代) 振替/東京7-86044

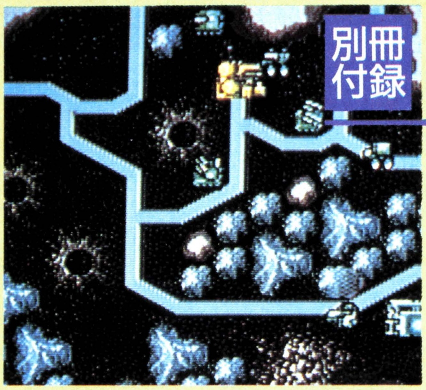
月刊マル勝P.C.エンジン

3月号もくじ
(1989年3月1日発行)

表紙イラスト/藤井啓誌
タイトル&デザイン/高木和雄〔AR＋DA〕

contents

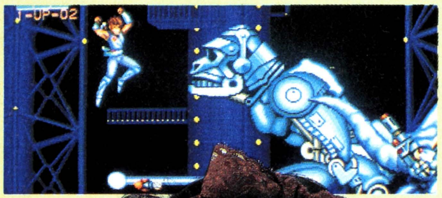




別冊付録 16ステージマップ&データ全公開!

ネクタリス㊍攻略本











GAME INDEX

おことわり　大行天皇陛下の御逝去にともない、本号掲載の広告につきましては、一部広告主より掲載を自粛したい旨の申し入れがございましたが、雑誌制作進行上やむをえず掲載の運びとなったものでございます。御了承下さい。

★極秘資料公開！

これが凄ノ王伝説だ！

期待のRPG『凄ノ王伝説』を、極秘資料をもとに徹底解剖。その全貌を明らかにするぞ！





この春の話題を独占するであろう超目玉ソフト『凄ノ王伝説』の極秘資料をお見せしよう。いずれも開発時に実際に使用された資料で、なかなかお目にかかることのできない貴重なシロモノだ。とくに注目すべきは、このゲームのために原作者の永井豪先生が描きおろした原画の数かず。これらの絵がドーンと表示されると、まるで映画を観ているかのような気分になり、ゲームがグッと盛り上がる。



1 大迫力の原画がズラリ！







©1989 HUDSON SOFT／角川書店／ダイナミック企画

2 敵キャラの迫力にもビックリ！

敵キャラの原画もかなりの数におよぶ。これらの原画をもとにキャラクターのグラフィックが描かれるのだが、ここにその例をいくつかあげてみた。スペースの関係で、キャラの写真をあまり大きくできないのが残念だが、なかにははじめて見たら、ビックリしてしまうほどのデカキャラもいる。とくにボスキャラの迫力は、これまでのRPGの常識を超えているぞ。

大ムカデ




⬆たかがムカデとあまく見ないほうがいいぞ。

チェーンマン




⬆図体がデカイばかりじゃない。超能力も強力だ。

邪教の祖



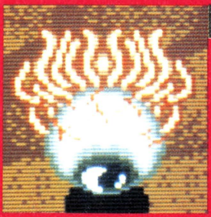

⬆人びとのあいだに邪教をひろめようとしている。神殿に住んでいる。

ゾーバック



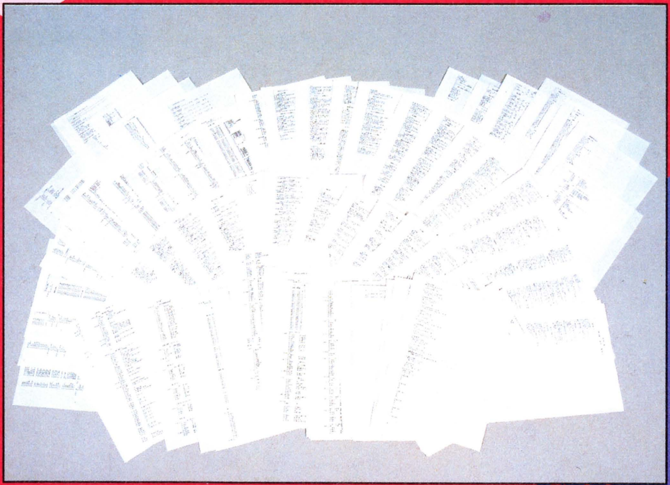

⬆かなり高度な超能力を使ってくるぞ。

デスアイ



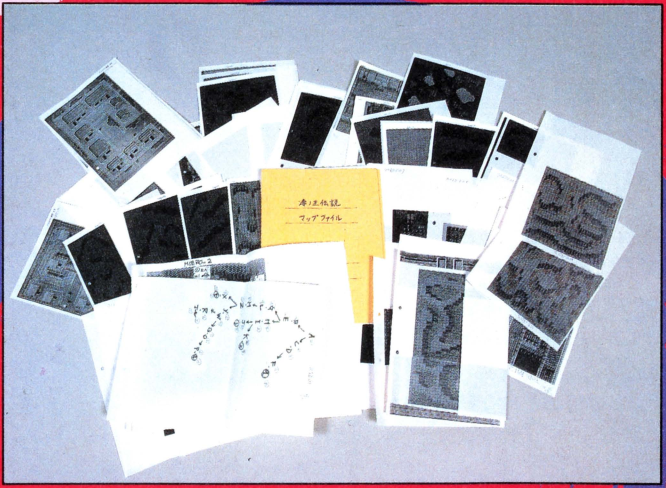

⬆目玉のお化けなんてあんまりゾッとしない。攻撃もなかなか強い。

3 プログラムリスト

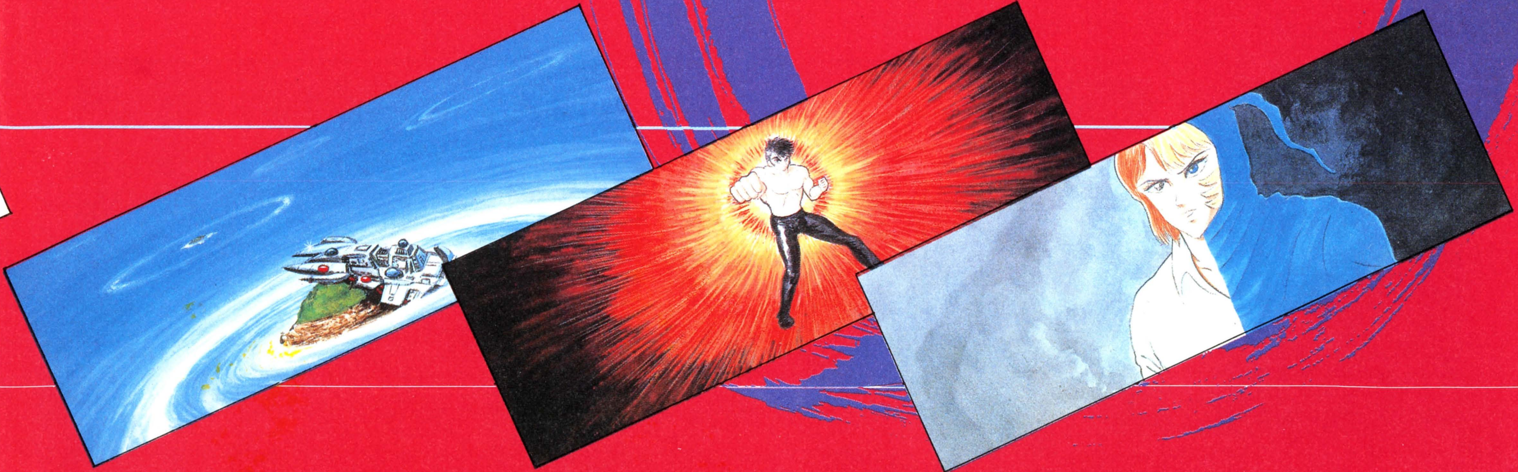


このドサッと積まれた紙の山。これが『凄ノ王伝説』のプログラムリストだ。まあ、オオッ、スゴイ！ってもんじゃないんだけど。

4 マップファイル



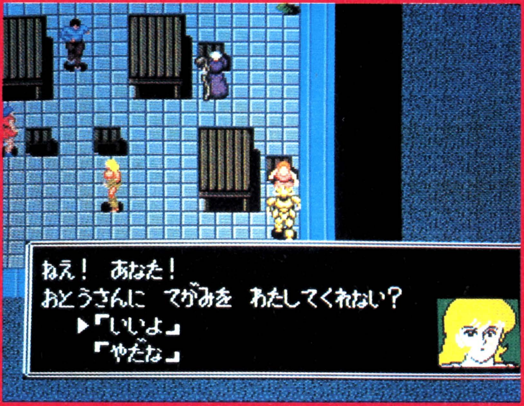
これは、ダンジョンや町の中などのマップのファイル。ゲーム攻略のためには、ノドから手が出るほど欲しい資料だ。



ニュータイプRPG『凄ノ王伝説』はこんなに凄ノ王〜!

1 イベントでレベルアップ

従来のRPGは、敵キャラとの戦いを通して経験値を得て、その積み重ねによってキャラクターのレベルを上げていくというシステムが主流だった。このため、どうしても戦闘に重きが置かれ、シナリオの重要度が小さくなることが多かった。ところがこの『凄ノ王伝説』では、イベントをクリアすることによって、戦闘をするよりも大量の経験値が得られるようになっている。このようなシステムにすることで、戦闘の占めるウエイトは少なくなり、イベント、すなわちストーリーを主体に楽しめるという、これまでにないゲーム内容になっている。





⬆町で女の子から、父親に手紙を渡してくれと頼まれた。ここで断るようではヒーロー失格。⬆預った手紙を父親のもとに届けてイベントクリア。経験値を得て、レベルアップしたぞ！

●ゲームデザイナーのうちあけ話

RPGというと、戦闘ばかりの経験値かせぎゲームっていう印象が強い。でも、ロールプレイというからには、それじゃいけない。ですから、ストーリ一中心に楽しむようなシステムにしたんです。

2 ハデな超能力戦闘

このゲームの超能力とは、剣と魔法の世界を題材にしたRPGの「魔法」にあたるもので、攻撃する超能力、身を守る超能力など、さまざまな超能力が用意されている。超能力の表現は、アニメーションによって行われる。超能力にはランクがあって、ランクが上がるほど超能力の威力が増し、アニメーションの演出もハデになっていく。大迫力の戦闘シーンが展開するぞ。

ゲームデザイナーのうちあけ話

超能力の表現は、ビジュアルとサウンド、両方の効果を考えてあります。ミサイルやビームをイメージさせるウエーブとか、精神エネルギーを炎に変えて攻撃をしかけるフレアとか、イメージが具体的に伝わるような表現になってます。しかも、パワーアップするにつれてグラフィックがどんどんハデになっていくのは、見ていて気持ちがいいですよ。

⬇超能力の光が敵を包みこむ。超能力はアニメーションで表現される。





⬆獣魔王に超能力攻撃だ！迫力ある演出が戦闘シーンを盛り上げる。

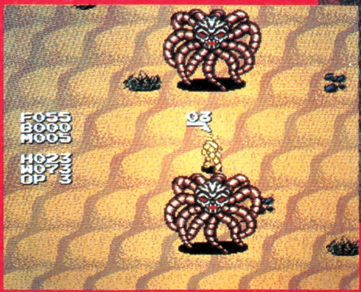
3 超デカキャラ登場

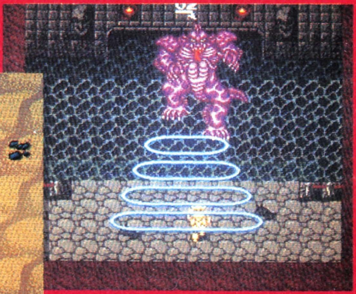
下の写真を見てほしい。かつてこれほどまでに巨大な敵キャラが出てくるRPGがあっただろうか。もちろん、こんなどデカい敵キャラがしょっちゅう出てくるわけではないが、『凄ノ王伝説』には、こんな巨大キャラと対決するクライマックスが何回かあるのだ。こんなヤツを相手にしなければならないなんて、考えただけでもワクワクしてこないか？

ゲームデザイナーのうちあけ話

デカキャラにもいろいろありますが、通常、マップ上に登場するのは、最大で画面の1／4くらいのサイズ。ボスキャラともいうべき、3体の凄ノ王にいたっては、いちばん小さいものでも、画面の半分くらいの大きさがあります。しかも、凄ノ王は特殊な攻撃パターンを持っていて、びっくりするような攻撃をしかけてきますよ。

⬇ブキミな姿をしたデカキャラが2体も現れた。見るからに強そうだ。





⬆これが「海の凄ノ王」だ。巨大で、しかもすさまじい攻撃能力を持つ。

4 ビジュアル重視のゲーム展開

ボスキャラとの対決の前など、ストーリー進行の要となる部分では、グラフィック画面やデモ画面が表示される。これにより、メッセージだけの表示に比べて、雰囲気がぐっと盛り上がる。こういったビジュアルシーンも、ほかにはない見どころのひとつだ。

●ゲームデザイナーのうちあけ話

プレイヤーが、映画を観ているような気分になれるようなゲームを作ろうと考え、とにかく「見せる」ということにこだわりました。かなり凝った演出もやってますから、楽しみにしていてください。



⬆第１のボス、獣魔王との対決シーン。ビジュアルを駆使して〝見せて〟くれる。



⬆最終目標である「空の城」の存在を教えてくれるデモ画面。ゲーム途中にもこういったシーンが入る。

5 原作の良さが生かされたシナリオ

『凄ノ王伝説』の原作コミック、または小説を読んだことがあるだろうか（いずれも角川書店刊）。ゲーム版『凄ノ王伝説』のストーリーは、原作のストーリーをもとに構成されている。登場するキャラクターたちも原作と同じだ。ゲームをより楽しむためにも、一度原作に目を通してみてはどうだろうか。

●ゲームデザイナーのうちあけ話

ぼくは、永井豪先生のマンガが好きで、コミックスを全部持っているくらいなんです。とくに好きなのが「凄ノ王伝説」。その作品のゲーム化ということで、ずいぶん力を入れました。原作のイメージを壊さないように、ゲーム自体のおもしろさをだすのに苦労しました。

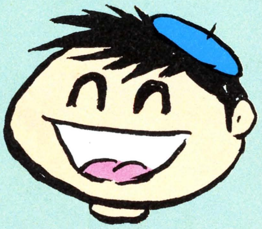
原作者／永井豪先生のおことば

最初、『凄ノ王伝説』をゲームにしたいという話があったときには、ちょっとびっくりしましたね。

ぼくは、ゲームにはあまりくわしくないんですけど、そのぼくが見ても、『凄ノ王伝説』はゲームにはなりにくいんじゃないかと思うんですよ。なにしろ原作の方では、かんじんの凄ノ王がでてきたところで終わってるしね(笑)。

ところが、このゲームでは、凄ノ王が出てきたところから始まってるんだよね。あの凄ノ王がいったいどうなったのか、原作でもわからなかった謎がゲームで解けるという……(笑)。

ぼく自身も知らなかった凄ノ王のすごさがあるんじゃないですか？ 完成するのが楽しみですよ。



CD-ROMロムロムのバックアップ機能に対応

RPGというと、パスワードを書きとめたり、入力したりする面倒があるけれど、なんとこの『凄ノ王伝説』は、CD－ROMインターフェイスのバックアップ機能を使える。つまり、パスワードを書きとめなくてもコンティニュープレイがOKというわけだ。



➡システムカードのかわりに、『凄ノ王伝説』を本体に差しこむ。

プログラマー 岩崎啓真 いわさきひろまさ VS マルカツライター ビショップ小峯 こみね

小峯：開発中はいろいろあったと思いますが、苦労話などを聞かせてもらえますか。

岩崎：ハドソン初の4Mソフトなんですが、それでも容量不足に悩まされました。なにしろ、圧縮しないと8Mあっても収まらないようなシロモノですから、圧縮圧縮、また圧縮。

小峯：8Mあっても足りないなんて、すごい量のプログラムですね。

岩崎：戦闘シーンのビジュアルに凝ったぶん、プログラムが巨大化してしまって…。デバッグのときもたいへんな騒ぎでした。

小峯：開発中に起こったおもしろいエピソードなんてありますか。

岩崎：開発中のゲームというのは、妙なことがいっぱい起こりますから、おもしろい話はいくらでもありますよ。雲のキャラが町に化けちゃって、町が空に浮かんでたとか、男のくせに女言葉を話すヤツがいたとか…。

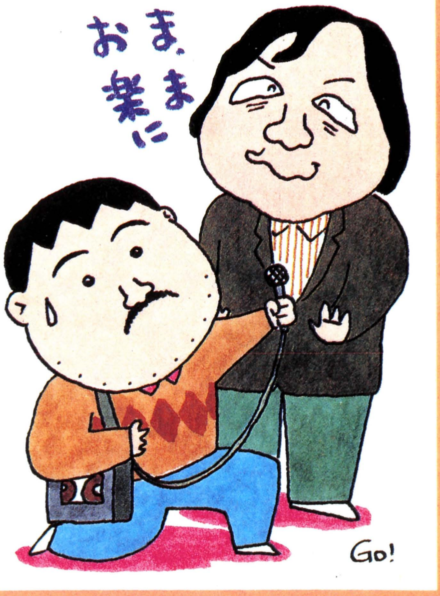
小峯：ほかにも怪現象がずいぶんありそうですね…と、あーあ、なんでこんな堅苦しいインタビューやってんだろ。

岩崎：でしょ？ かなりカタいよ。いつもどおりでいいよ。

小峯：そうだね。ところで、このゲームのいちばんの特徴は、イベントでレベルアップすることだよね。

岩崎：そう。これまでのRPGは、戦闘やレベルアップが主体だったけど、『凄ノ王伝説』は、ストーリーを追っていくうちにレベルが上がる。ストーリー中心になっているんだ。十分にストーリーを楽しんでほしいな。

小峯：というわけで、みなさんお楽しみに！



NEWSoft

ニューソフトタイムズ

今月からソフトのほかにGoodsもプレゼント!!

早いもので、もう2月。そろそろお年玉も底をついてきちゃったし…、でもやっぱりソフトは欲しいし…というキミに、新作ソフトをドーンとプレゼントしちゃうぞ!! さあ、さっそく応募しちゃおう!!



FEBRUARY-1989		
1	水	
2	木	
3	金	
4	土	
5	日	
6	月	
7	火	
8	水	
9	木	ネクタリス
10	金	
11	土	
12	日	
13	月	
14	火	
15	水	
16	木	
17	金	
18	土	
19	日	
20	月	
21	火	
22	水	
23	木	モトローダー
24	金	
25	土	
26	日	
27	月	
28	火	㊙PCエンジン4月号発売日 はにいいんざすかい

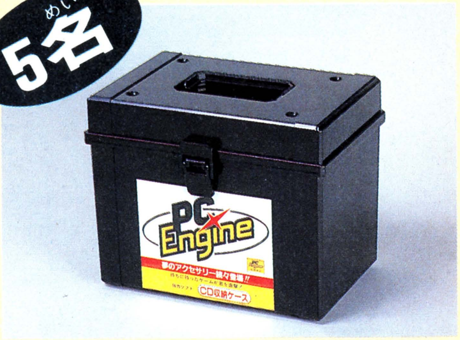
イラスト／杉山真理

Presents GOODS

"ソフト"と"Goods"の応募方法!!

今月からプレゼントが2種類になったぞ!! "新作ソフト"と"Goods"だ。今月のプレゼントは新作ソフトが4種類、20本!! Goodsが2種類15個!! なんと35名にプレゼント。応募方法は今月号に付いているハガキのアンケートに、答えとキミの欲しい商品名を書いて送ってね。しめ切りは、2月27日(当日消印有効)。発表は3月30日発売の5月号で!!

5名



PCエンジンCD収納ケース

キミの大切なPCエンジンソフトをキズつけないために、収納することができる"PCエンジンCD収納ケース"をプレゼントするぞ!! これさえあれば整理整頓もバッチリだ!! (ハドソン)

TIMES

目次

5名



ダンジョンエクスプローラー

ハドソン／3月4日発売／¥5,800

PCエンジン初、5人同時プレイができちゃうA・RPG!! 14のシナリオを用意して、キミがこの世界の冒険の旅にでるのを待っているぞ!!

今号53ページ

5名



はにい いんざ すかい

フェイス／2月28日発売／¥5,200

神話の世界をモチーフにした、STG。キミは、はにわの"はにい"となって、イザナミの心に巣くう悪の心、"素界"で大あばれ!!

今号36ページ

5名



モトローダー

メサイヤ／2月23日発売予定／¥5,200

1人でも、5人でも、みんなでワイワイ楽しめるレーシングゲーム。賞金をどんどんかせいでパワーアップ。優勝めざしてがんばろうぜ!!

今号32ページ

5名



アウトライブ

サン電子／3月17日発売予定／¥5,600

"ファイティング・ウォーカー"と呼ばれるロボットに乗り込んでダンジョンを探索するSF・RPG。キミは"ラフラ"のナゾを解き明かすことができるか!?

今号14ページ

メサイヤ(NCS)グッズ

"メサイヤ"という新ブランド名に変わったNCSより、"メサイヤ(NCS)オリジナルグッズ"と、『ガイアの紋章』のゲームブック&攻略本をセットで10名様にプレゼント!!



10名

スーパーアイドル、ついに登場一つ♡

ワンダーモモ



かーいい女のコ大好き、のアブナイ少年諸君！「これが出たらPCエンジン買います」なんて言ってた、そこのあなた！　さあさあ、このページにドーンと注目して!!

ナムコ／3月下旬発売予定
価格未定／ACT

チキューのヘイワを守るため、はるかな星から来たけれど……?!





女のコの出てくるゲームに超敏感な人って、意外と多かったりするんだよね。さあそこで登場するのが、待ちに待った『ワンダーモモ』、魅力たっぷりの仕上がりで、とってもワクワクエブリディ、ってな感じなのだ。



惑星ロリコットからやってきた宇宙人ことモモちゃんが、悪の組織「ワルデモン」を相手に大活躍——という舞台アクション。ワンダーパワーで「ワンダーモモ」に変身、キックやワンダーリング・ワンダータイフーンで怪人軍団をやっつけるのだァ、うふふふ♡……とまあ、操作そのものがワクワクの興奮の境地。

キュートなモモに悪の毒牙が襲いかかる……(?)。

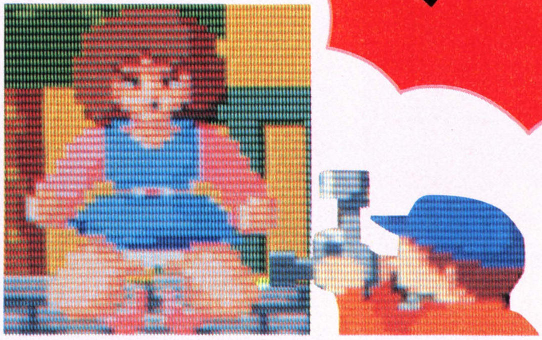


スクープ!

モモの「××写真」入手!!

「カメラがとらえた決定的瞬間」って言っていいのかどうかわかんないけど、開脚キックの瞬間のコマ送りの1シーン。こんなあられもないかっこうでポーズかけちゃって、これは良い子のすることじゃありませんよ！

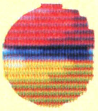
読者の皆さんはマネをしないように……。



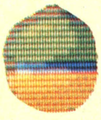
⬆アブないポーズやなあ……。カミソリが来ないことを祈るばかりである。

⬅気をつけよう、暗い夜道とカメラマン……えっ?およびでない?

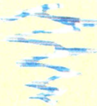
お助けアイテム♥



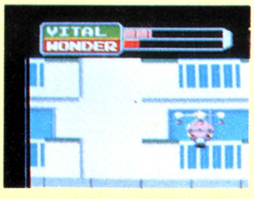
Pカプセル
モモのパワーが少しだけ回復する。

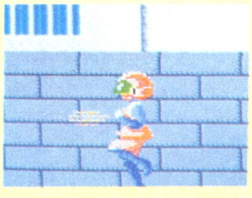


Bカプセル
一定時間左右にビームを発射できるぞ！



つむじ風
入ると変身できる。後半では出ない。

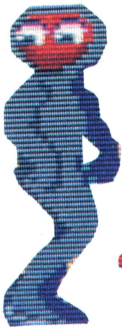






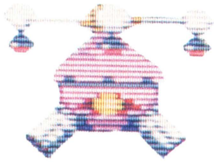


「ワルデモン」の一味・登場っ！



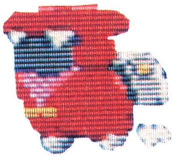
▶モドキ

舞台下からわいて出てくるザコ戦闘員。まるで予測がつかないので、じつは最強の敵という噂もある。



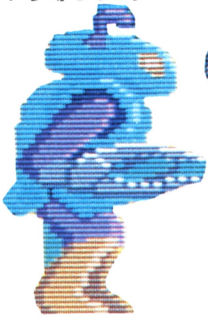
▶サイクロン

仮面〇イダーのバイクではない。空中にいきなり出現して、弾を撃ってくるイヤなヤツ。



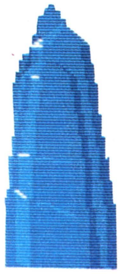
◀クロコダルマ

ジェット噴射で飛行する赤忍者。手裏剣も使うのだ。



◀クラブフェンサー

超カニカニ野郎。ハサミを突き出してモモをつついてくる。



▲クリスタルタワー

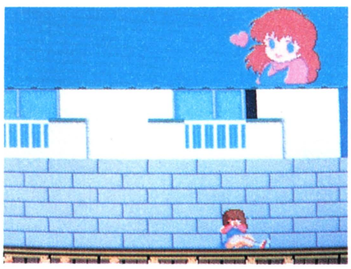
舞台から生えてきて破片をまき散らす。ザコのくせにかたい。



▶ジャグロック

岩石弾をころがしてくるロボット。タフなヤツだ。

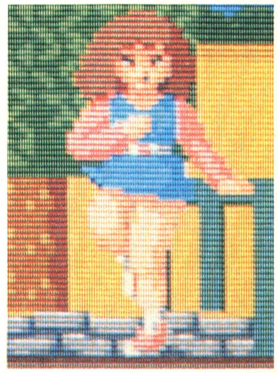
うえーん、もうだめ…



モドキやクラブフェンサーたちが寄ってたかっていじめるから、モモちゃん泣いてしまった…。というわけで、舞台にまくがおり、おしまい。

DATA FILE

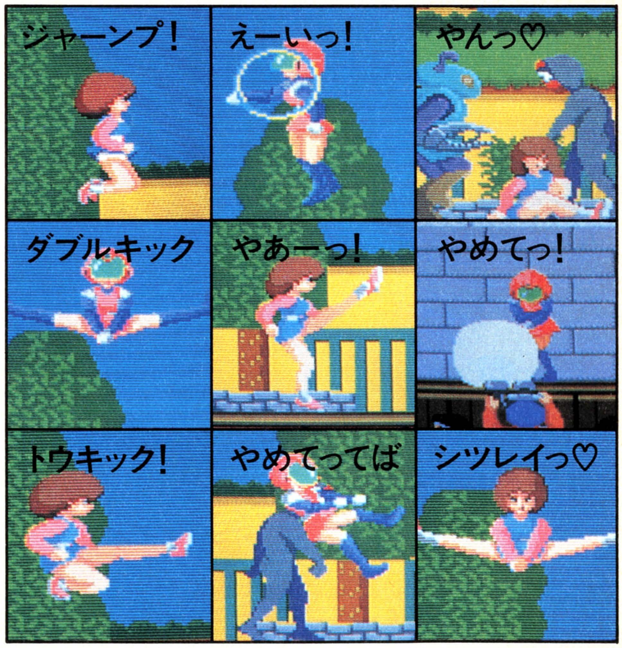
WONDER MOMO



★ミニスカート姿で忽然とボクたちの前に登場した女のコ。彼女こそ、正義の味方「ワンダーモモ」なのだ。モモの秘密、キミだけに教えたげる。

★好きな食べ物……さくらんぼ
★好きな花……桜草。忘れな草も♡
★好きな色……ミルク色
★星座……牡牛座　★血液型…O型
★スリーサイズ……ゲームでね♡
――ナムコシアターで応援してね！

モモ、がんばりまーす♡



MAP ACT.1 真昼の公園



MAP ACT.2 真昼の住宅地



writer's Note

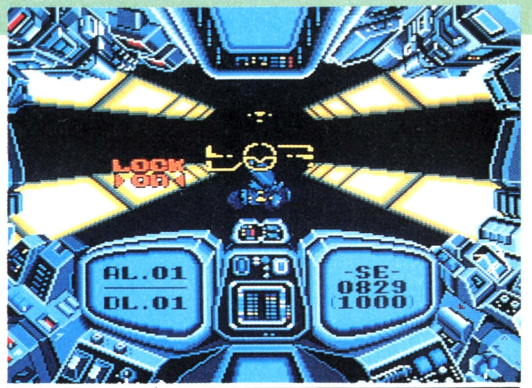
アクションゲームとしては物足りない要素が少々あるが、モモちゃんファンに言わせれば「かわいいから許す」ってところかな？　ただ、アーケードで最大のガンだった「モドキのサギ出現」はどうにかしてほしかった。ボイスがないのが痛いけど、ナイスなモモちゃんのビジュアルがあるから、いっか。　（マッピー）

©㈱ナムコ

本格派3DダンジョンRPG

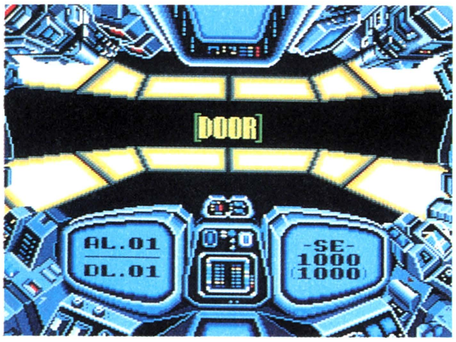
OUT LIVE

遠い未来、遥か彼方の惑星ラフラ。超文明の遺跡が地下に眠る惑星を舞台にして、スーパーメカロボットたちの激しい戦いが始まる。3Dダンジョンを進め！



サン電子／3月17日発売予定
¥5,600／RPG

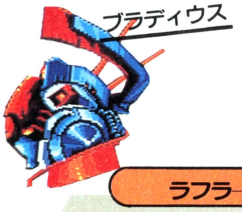
最新型FWに乗り込み、惑星ラフラを調査せよ！

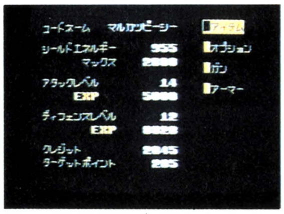


⬆このドアを開けたとき、新たなダンジョンが目の前にひらける。そして壮絶な戦いがキミを待っているのだ。

惑星ラフラの地下遺跡には、前大戦時の悲しき残骸である無人メカが、今でも稼動していた。この超科学力を悪用しようとする一団を調査するため、最新メカのFW(ファイティングウォーカー)に乗り込み、キミは地下遺跡に降り立つ。

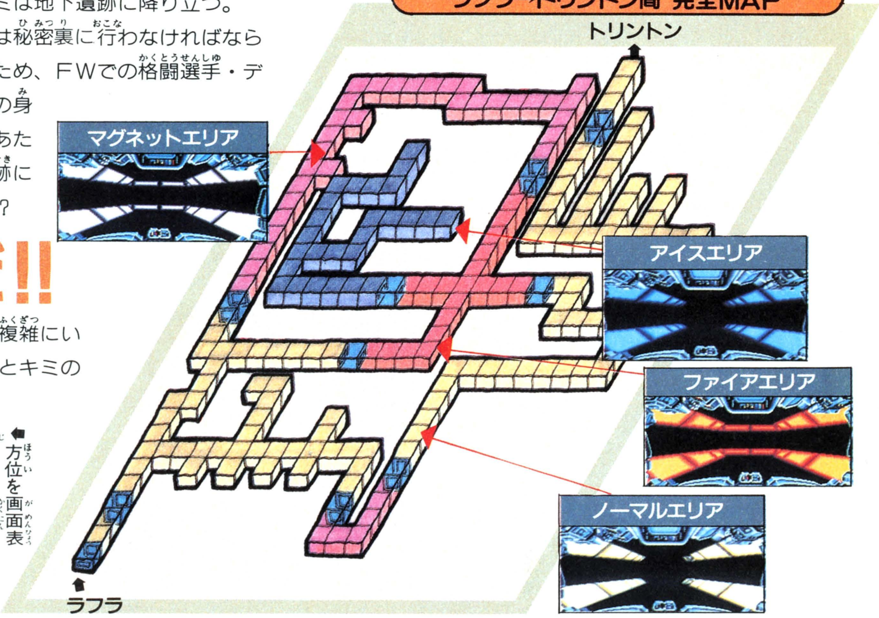
この調査は秘密裏に行わなければならない。そのため、FWでの格闘選手・デュエリストの身分で調査にあたるのだ。遺跡に潜むのは何!?





⬆もっとレベルを上げるのだ。

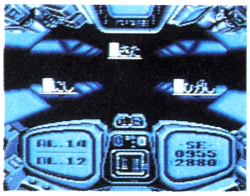
ラフラ→トリントン間　完全MAP



ダンジョンへ突入だ!!

遺跡は3Dダンジョンになっていて、360度にスクロールする。方向を確かめながら進んでいても、敵が現れると強制的に敵の方へ向き、方向がわからなくなることもある。

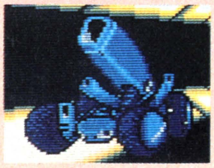
通路には、アイスエリアやマグネットエリアなどの4種があり、それぞれのエリアで敵メカの特性が違っている。複雑にいりくんだダンジョンは、きっとキミの冒険心をくすぐるぞ。



⬅方位を画面表示させて確認。

ダンジョンの中は敵メカでいっぱい

さまざまな敵メカを倒せば、賞金をもらえるんだ。では、そのいくつかを紹介しよう。

フォーリン	ブラッドアイ	ケイブラビット	ニードルヘッド
			
ターゲットP　：0003	ターゲットP　：0010	ターゲットP　：0015	ターゲットP　：0012
アタックEXP：0008	アタックEXP：0012	アタックEXP：0020	アタックEXP：0015

多様な武器・アイテムを揃えよう

地下遺跡の奥へ進むにつれ強敵が現れ、キミのFWのレベルも上がってはいくが、アイテムや武器によるパワーアップも必要不可欠。街の中のショップで買い揃えていこう。

アイテムショップ



オプションとアイテムの2種を売り買いできる。オプションは、強力なミサイルや、敵の動きを止めたり、攻撃力を低くしたりする兵器類である。これらを使い、バトルを有利に展開させよう。アイテムは、自機のSE（シールドジェネレーター。体力の意味）を回復させるものや、最後にいた街まで一瞬に戻ることができるものなどがある。



➡アイテム選択画面。

ガンショップ



ダンジョンの各エリアに出現する敵に合わせ、武器を持ちかえる必要がある。マグネットエリアで有効なレーザー系や、アイスエリアで有効なファイアー系というように、4系統の武器が用意されている。さらに各系統で破壊力の違う4種があり、合計16種の武器があるわけだ。また、ダンジョンや街のどこかに、最強の武器もあるらしいのだが…。

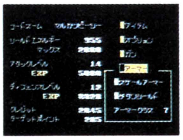


⬆武器は、同時に4種類持つことができる。その中から、状況にあったものを選んで使用するわけだ。ノーマルエリアでは、実弾系の武器が有効。

アーマーショップ



自機のアーマークラスを上げる防御兵器のショップだ。7種のアーマーと、4種のシールドがある。敵の攻撃が強くなる前に、防御力の高いものを買っておこう。



➡アーマー表示。

サロン



各街での情報収集はここで行う。また、デュエリングの試合を申し込まれる場所でもある。ここで得た情報により、『アウトライブ』のストーリーが進んでいくんだ。



➡重要な情報だ。

白熱のバトルシーン

超性能メカのぶつかり合うバトルシーンは、コクピット感覚いっぱいのリアル設計だ。敵との遭遇、識別、武器選択、アイテム使用などがスムーズに展開する。武器を使ったときなどのアニメーション効果もバトルシーンを盛りあげてくれる。

敵を識別



⬅敵のデータを確認することもできる。モニターの左側に、敵がクローズアップされる。

バトル



➡フリーズガンが、ヘルハンガーに見事命中!! アニメーションのバトルシーンなのだ。

イベントをクリアすれば道が開ける

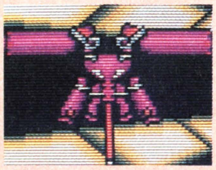
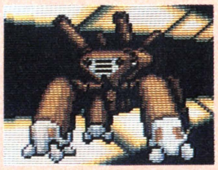
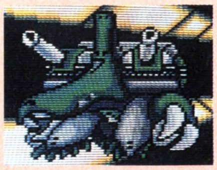
デュエリスト同士の戦いやダンジョンに巣くう謎の怪物、キミの仲間である情報部員の協力など、数々のイベントが目白押し。これらのイベントをクリアすることで、次の街への扉が開くこともある。スリリングなストーリーが楽しめるぞ。



⬅サロンでデュエリングを申し込まれた。これを受けると、どちらかが倒れるまで戦うことになるぞ。



➡戦いが始まった。こいつに勝てば、巨額の賞金を手に入れることができるんだ。これでパワーアップできる。

スケールクロー	クラットバスター	ケイブクルーザー	アイアンハンド
			
ターゲットP　：0025	ターゲットP　：0018	ターゲットP　：0038	ターゲットP　：0030
アタックEXP：0018	アタックEXP：0024	アタックEXP：0042	アタックEXP：0034

Writer's Note

ゲーム中に流れるストーリーを読んでいくと、なかなか楽しめるゲームである。バトルシーンも迫力があるし、武器の豊富さもうれしい。コツコツとマッピングしていくのが嫌いな人にはツライかもしれないけど。（ふぁんきい岡本）

©1989 SUN SOFT

アクションとRPG、まぜるとこうなる

死霊戦線



パソコンゲームで発売されていた『死霊戦線』がいよいよPCエンジンに登場。現実感あるリアルな世界設定がワクワクさせてくれるのだ！

ビクター音産／3月24日発売予定
¥5,500／RPG

新システムRPG登場!!

ある日突然、チャニーズ・ヒルに何かが起こった。通信の手段はすべて途絶え、街に入った者は二度と戻ってはこなかった。科学者たちは"スーパー・ナチュラル・インベージョン（超自然侵略）"と呼び、科学では解明できない、きわめて異常な事態だという。はたして、この超常ともいえる現象をどうすればくい止めることができるのだろうか……。

なんとなくワクワクさせる雰囲気で始まる、この『死霊戦線』。舞台は、そう遠くない未来ということで、なかなかリアリティのあるゲームに仕上がっている。物語の展開も、ただ経験値をかせいでパワーアップというのではなく、ビシバシ戦いつつもこの地に起こった現象を究明していくという、謎解きの要素も加わっている。

ちなみにこのゲームでの戦闘シーンは、なんとアクションゲーム！　謎を解く頭も必要だが、それと同時に指先のテクニックがなければ、先には進めないというワケ。RPGに飽きてきたキミ！　挑戦してみる価値はあると思うよ。



⬅取り残されている人たちを助けるライラ。助けたら、安全な教会まで連れていこう。あるていど助けると、MF値のMAXがアップ。



➡人と話をすることも重要だ。一度だけでなく、何度も何度も話しかけてみよう。状況によって話す言葉もちがってくることがある。

戦闘モードはアクションゲームだ！

このゲームの最大の特徴は、アクションゲームになっている戦闘モード。

操作法はレバーで左右としゃがみ、Ⅰボタンで攻撃、Ⅱボタンでジャンプだ。

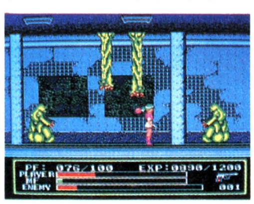
敵に遭遇すると画面は一転して写真のような戦闘モードになるので、ひるまず戦っていこう。

左右の端にいけば、エスケープも可能だが、逃げてばかりではライラ（主人公）の弾も使ってしまうばかりだし、経験値も上がらないので、積極的に戦おう。

もちろん戦闘で勝利すれば、いろいろ役に立つアイテムが手に入る。アイテムの種類は、赤玉＝PF値・体力回復、緑玉＝MF値・念エネルギー回復、青玉＝経験値アップその他というぐあいだ。



⬅これが戦闘モード。アクションゲームになっているのだ。



⬆敵に遭遇した場所によって背景や敵も変わってくるぞ。

PS処理とは？

PS処理ってあまり聞かない言葉だな、と思ったら、このゲームの特徴的なシステムの1つなのだ。

PS処理の正式名称は"Psychic Sealed Remedy（サイキック・シールド・リメディー）"。自分の持っている武器に"念エネルギー"を封じ込み、その武器の破壊力を高める効果がある。このPS処理を行うには、一定のMF値が必要で、PS処理のコマンドを選ぶとそのぶんMF値が減ってしまうのだ。

また武器によって処理できる弾数が異なり、破壊力が大きくなればなるほど1回で処理できる数が少なくなっていくんだ。

しかしMF値は防御力をプラスさせるという能力もあるので、あまりパカパカ使ってしまうと、いざ戦闘という段階になって、かなり不利な戦いをしいられてしまうんだ。

このバランスがけっこうネックになってくるんだけど、強い武器よりも、弾がたくさんあるけど弱い武器のほうを優先的にパワーアップさせていくほうが効果的なようだ。

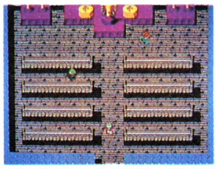


⬆PS処理の画面。対象となる武器によってMF値の消費量がちがう。

チャニーズ・ヒル全体マップ

教会

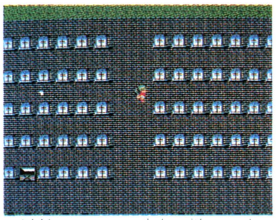
スタート地点のすぐそばにある建物。町に取り残されている人をここに連れてくることもライラの仕事だ。



⬅物語はここ教会から始まる。ここに助けた人を連れてくる。

墓地

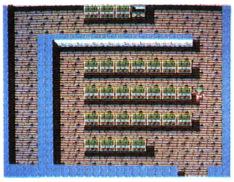
この墓地にたどりつくことができるのは、ボートを手に入れてから。死体がなんとも不気味。



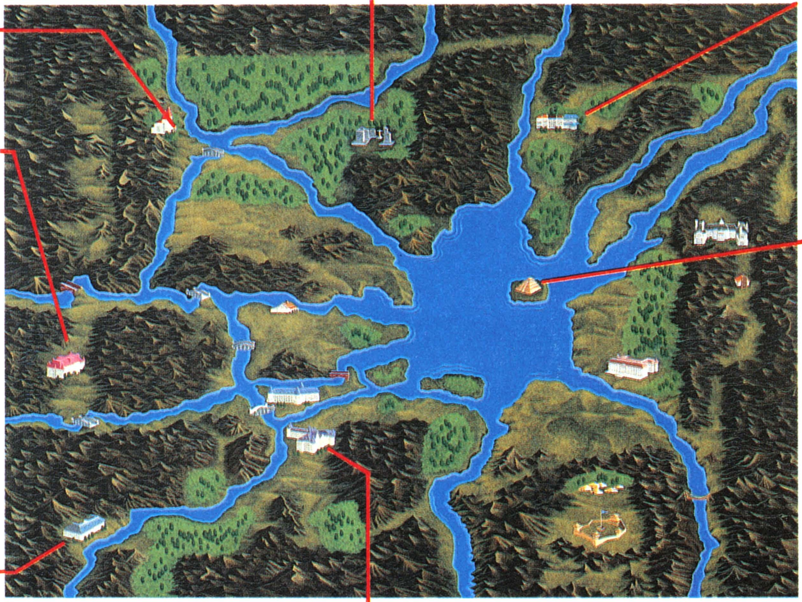
⬆閑散としている墓地。思わず逃げ出したくなるほど不気味。

ドラッグストア

読んで字のごとく、薬屋である。こういった非常事態なのでとても営業どころではないといった感じである。ここにも人はいるのだが最初のうちはなかなか動いてくれないんだ。困ったやつだ。



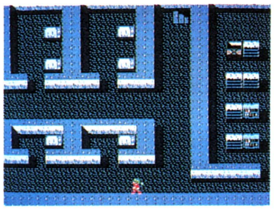
⬅ここではピーターが意地をはっているぞ。



病院

教会からそれほど遠くないので、すぐ見つかると思う。

どうやらここにドクター・バスがいるらしいのだが、最初は見あたらない。



⬆上の階へ上がるほど敵も強力になる。しかし、さびしい所だなぁ。

遺跡

スパイダーズレイク（マップ中心の大きな湖）のまん中にポッカリと浮かぶ島に遺跡はある。

教会にいるキャリーの話から、この遺跡にはホイットマンという学者が取り残されているようなのだ。

また、この遺跡の内部はとても複雑で、何層にも分かれている。大ざっぱでもいいから、マッピングをおススメする。

学校

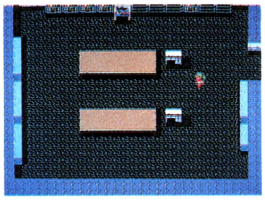
誰もいない学校というのは、ガランとしていてブキミなものだけど……いや、まだ誰か残っているようだ。学校の最上階にいる女の子を助け出すには、親玉と一騎討ちしなければならない。



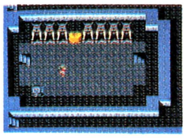
⬅生徒と先生が取り残されている。敵が多いぞ。

研究所

誰も見あたらない研究所だが、中をちょっと歩くと強力な敵がいっぱい。ここで経験値を上げるのもいい。



⬅何を研究しているのかわからないけど敵が強い。



⬆遺跡の中はとっても広い！ 迷っちゃう！

WEAPONS

主人公ライラが使用する武器は全部で8種類。しかし、最初にライラが持っているのは、コンバットナイフとハンドガンのみ。残る6種類は見つけてこなければならないんだ。

また、武器によっても性質はさまざまで、ジャンプ中は使えないものがあったり、連射ができてしまったりとイロイロ。もちろんPS処理をほどこせば、攻撃力も倍増、有利な戦いが期待できるぞ。しかし、武器によっては通用しない敵もいるので注意が必要。

名前	効果	名前	効果
コンバットナイフ	最初から持っている装備の1つ。威力は弱いが接近戦には必要な武器。	マシンガン	連射が可能なのだが、ジャンプ中には使えないので、空中の敵には向いていない。
ハンドガン	これも最初から持っている。弱いながら飛び道具なので、初盤はこれで十分だ。	グレネードランチャー	単発で、1発の威力が大きく、直撃すれば相当のダメージを与えることができる。
ライフル	連射があるていどできるので、使い勝手はよい。与えるダメージもなかなか強いぞ。	フレイムスローワー	強力な火炎放射器。水辺に棲む敵に有効。これもジャンプ中は使用できない。
ショットガン	単発なのだが、発射されたあと拡散し、広範囲の敵にダメージを与えることができる。	バズーカ	絶大な破壊力を誇るが、構えると身動きができなくなる。いざというとき使えないかも。

Writer's Note

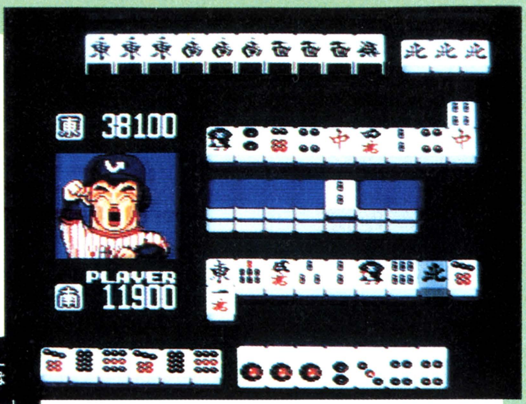
アクションゲームの大好きなボクとしては、けっこうおもしろかった。戦闘モードをアクションにしたことで、結局自分の力でクリアしなくてはならないという条件が生まれ、よりのめり込むことができた。

しかし、ゲームの保存にパスワード方式を用いているのはやはり疲れる。何十けたもあるパスワードはツライね。 （小西）

©FUN PROJECT, INC.・VICTOR MUSICAL INDUSTRIAL, INC.

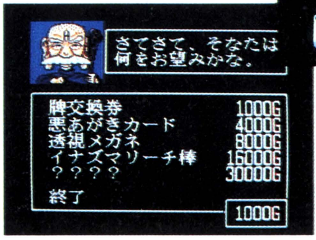
わいわい麻雀 ゆかいな雀友たち

ビデオシステム／3月下旬発売予定／価格未定／ETC



おもしろ麻雀ゲームの登場

ユニークなアイデアいっぱいの麻雀ゲームだ。相手の手牌が透けて見える「透視メガネ」や、必ずアガれる「イナズマ立直棒」などの楽しいアイテムを買うことができるぞ。初心者の人には、麻雀仙人のアドバイスを受けながら遊べるようにもなってるんだ。麻雀専用コントローラも発売される予定。



⬆透視メガネを使えば、相手の手牌がまる見え。なんと、長島順也は「字一色」「大四喜」を狙ってるぞ。"發"を持ってきませんように。

⬅持ち金と交換に、いろんなアイテムを買うことができる。「イナズマ立直棒」があれば、怖いものナシ。

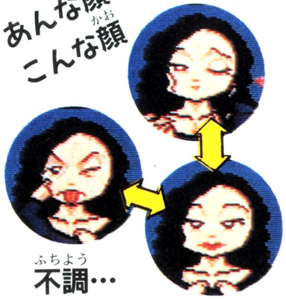
対戦相手は個性あふれる12人!!



初級			中級		上級
アイドル	芸術家	野球選手	タレント	OL	科学者
仲森 秋菜	岡山 太郎	長島 順也	田森 一良	一ツ橋 三華子	アイロン・シュタイン
まったくの素人。麻雀の役を知らない。	タコ麻雀をするが、油断すると危険	一発、裏ドラに狙いをかける。	大物手を作る、手強い相手。	プライドが高く、気の強い女性雀士	基本に忠実。ツキにもめぐまれる。
婦人警官	シスター	レーサー	教育者	政治家	司会者
東山 京子	エリザベス小林	アリャン・ストプロ	石ノ坂 浩次	竹下 総司	久留米 宏
おてんば娘。混一色が大好き	相手がリーチすると、ひたすらおりる。	ポンばかりの泣き麻雀。	常に冷静で、読みがするどい。	麻雀は強いが、気が弱い。	面前での手作りが上手。



あんな顔 こんな顔



好調…

不調…

キミの対戦相手は、アイドルや科学者など、バラエティに富む12人だ。各キャラが、表情豊かに泣き笑いするグラフィックもかわいい。

©ビデオシステム

ガンヘッド

ハドソン／発売日未定／価格未定／STG

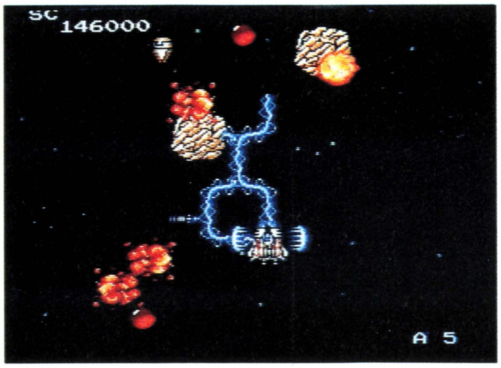
ニューヒーローの誕生だ



SFXロボット・アクション映画、『ガンヘッド』('89年7月東宝系で公開予定) がPCエンジンのゲームになるぞ!!

ストーリーは、巨大コンピューター"カイロン5"によって管理された超高層ロボット工場(ザ・タワー) が舞台。主人公の手によって改修された"ガンヘッド"に乗り込んで、人類の存亡をかけて、"カイロン5"に立ちむかえ!!

それがキミの使命だ!!





⬆宇宙に飛び出した"ガンヘッド"。レーザー光線で攻撃だ。

⬅敵の攻撃をかわしながら、アイテムを取りパワーアップだ!! やったね。

©TOHO・SUNRISE／角川書店
1989 HUDSON SOFT

麻雀学園

フェイス／発売日未定
価格未定／ETC

パワーを使って勝ち抜こう！

アーケードでも根強い人気をほこる麻雀ゲーム。あの『麻雀学園』がPCエンジンで登場だ。ツミコミやパワーヅモはモチロンのこと、カワイイ女の子だってちゃ〜んと出てくるんだぞ！



⬅力をこめてパワーヅモ。いい牌がくるかどうかはキミ次第。おっ、ついてるついてる……。



➡うまく勝てば、かわいい女の子が脱いでくれちゃう。キミは何人脱がすことができるかな?

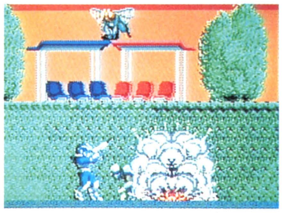
©フェイス

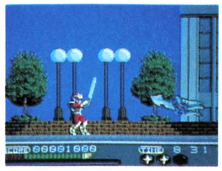
サイバークロス

フェイス／春頃発売予定
¥5,500／ACT

巨大化した昆虫軍団に立ち向かえ!!

動きのパターンが、なんと200もある、アクションゲームが登場するぞ。動きもすごいが、数多くのパワーアップアイテムや、キャラが何度も変身するなど、盛りだくさんの内容。で昆虫を巨大化させ地球を征服しようとしている。それを阻止することがキミの使命だ!!





⬆リアルなアクションに、キミは驚くぞ。
⬅巨大化したハエがおそってくるぞ。

©フェイス

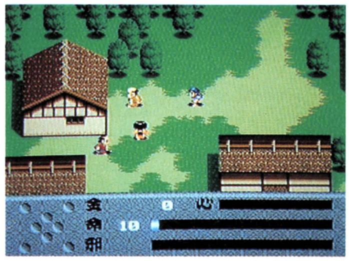
魔界八犬伝SHADA

データイースト／3月下旬発売予定
¥5,500／RPG

映画を見ているようなゲームだ

プロローグ（里見の村・シナリオ1）から始まり、“迷いの森・シナリオ2”など、シナリオは8つ。そしてラストはプロローグで終わる。というように、まるで劇や映画を見ているようなゲームだ。

里見八犬伝をベースにしてストーリーが設定されているのだ。1つ1つ、順に謎を解きながら先へ進んでいく、手ごたえのあるRPGだぞ。



⬅旅の初まりはこの町。たくさんの人と会話して情報を聞きだせ!!

©データイースト

弁慶

サン電子／発売日未定
価格未定／RPG

自らの力で出生の秘密をあかせ!!

日本の昔話をベースに、旅の途中で仲間を見つけながら進む、4人パーティー制のRPGが発売されるぞ。（マップも日本だから、各地の名所も見れる）。

時は、鎌倉時代。魔物が国中に現れ、人々は不安な毎日をおくっていた。そのころ、九十九村に住んでいた“きじゃく”は、魔物を倒しながらも仲間をさがし出し、自分の出生の秘密を見つけ出す旅に出た。



⬅3Dダンジョンでの戦闘シーン。仲間3人とキミはどう戦うか!?

©SUN SOFT

パックランド

ナムコ／春頃発売予定
価格未定／ACT

ナムコの18番『パックマン』登場!!

3つのボタンだけでキャラクターを操作する、異色なメルヘンアスレチックゲーム、『パックランド』がアーケードから移植されるぞ!!

迷子になった妖精を「フェアリーの国」へ送り届けることがパックマンの使命だ。ステージ（トリップ）は全部で8面、それぞれ4つにわかれている。キミも「フェアリーの国」を目指して旅立て!!



⬅「街」のステージだ。モンスターの集中攻撃にあって、絶体絶命!!

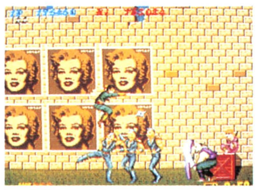
©1984 1989 NAMCO LTD.

忍

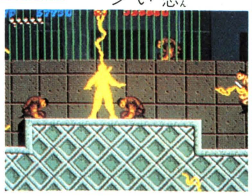
アスミック／夏頃発売予定
価格未定／ACT

いくつもの術を使いこなせ！

いまだにさめやらぬ“忍者”ブーム。アーケードやファミコンに、そしてついにPCエンジンにも、その波が押しよせてきた。アーケードやセガ版で人気の高かった『忍』が、PCエンジンで登場。



⬅とらわれている少年忍者を助けだせ！ 前にいる敵が投げるブーメランにも要注意だ。



➡ボーナスステージで高得点をマークすると、術を使うことができる。あぶなくなったら使おう。

©アスミック

めぞん一刻 思い出のフォトグラフ

マイクロキャビン／春頃発売
価格未定／AVG

秘密の「写真」を見つけ出せ!!

一世を風靡したマンガ『めぞん一刻』が、ついにPCエンジンに殴り込みをかけたぞ!! キミは五代くんとして、恋敵の三鷹や一刻館のミョーな住人たちの妨害にもめげずに、ある物を探り、手に入れるのだ。それを手にしたとき何かが起こるんだ!! その何かはまだヒミツなんだけど…手掛かりになる物は“写真”とだけ言っておこう。



⬅PCエンジン版の響子さん。いったい何を見ているのかな?!

©高橋留美子・小学館・キティ フジテレビ・マイクロキャビン

ディープブルー 海底神話

パック・イン・ビデオ／3月末発売予定
¥5,300／STG

海中にどっぷりハマっちゃう!?

海中が舞台の横スクロール型壮快STGが出るぞ。光も届かぬ神秘の海底世界に、神々とともにありし者たちが繰り広げる、勇壮華麗な冒険物語なんだ。光弾➡渦巻弾➡発泡弾と3段階にパワーアップする武器を頼りに、4つのシーンを突き進め!! 各シーン最後の巨大な敵の迫力に圧倒されずに倒すんだ! 迫力のサウンドと画面が、キミを魅了するぞ!!



⬅こいつが巨大な敵・竜の落子だ。迫力のあるヤツだなぁ。

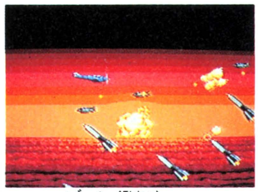
©1989パック・イン・ビデオ

P★47

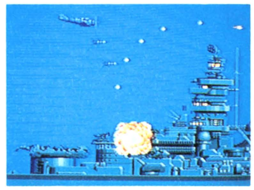
エイコム／3月発売予定
¥5,200／STG

全8面、やみつきの臨場感!

アーケードから凄いゲームが移植される! 時は1944年。欧州西部戦線を舞台に、自機リパブリックP47Dサンダーボルトが、ルフト・バッフェを相手に壮絶な空中戦を展開!! 君は大戦艦ティルピッツに遭遇できるか!?



⬅ステージは次つぎと展開する。ここは、夕日に映える雲海が眼下に広がりきれいだけど厳しいぞ。



➡ドイツ海軍の誇る大戦艦の登場。長さはなんと4画面分にもおよぶんだ。ゾクゾクしちゃうネ。

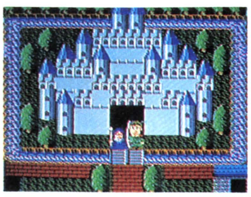
©(株)エイコム

ネクロスの要塞

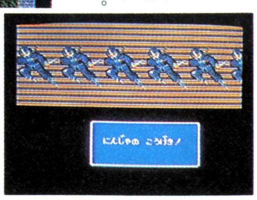
アスク講談社／発売日未定
価格未定／RPG

ネクラーガの復活を阻止せよ!

ついに出たぞ! ロッテの人気チョコ「ネクロスの要塞」のキャラたちが、PCエンジンのゲームになって大暴れ! 8人の主人公が広大な世界を旅する超本格派RPGだ。業界初の“映画的戦闘場面”をキミも体験しよう。



⬅活躍するキャラは、各章ごとに変わり、3人までのパーティを組むんだ。ここには2人いるね。



➡敵側も、種族の入りまじったパーティで攻撃してくるんだ。これは、忍者の分身の術か!?

©アスク講談社・ロッテ

F-1 PILOT

パック・イン・ビデオ／3月末発売予定
¥6,300／SPG

亜久里の次はキミの番!? F1マシンでGO!!

モータースポーツの頂点ともいえるF1が、PCエンジンに登場。サイドミラーがプラスされた3Dタイプの迫力画面。リアルにシミュレートされた本物のコース。キミの選んだピットクルー(メカニック)をレベルアップさせて、最終戦(第8戦)の日本グランプリにチャレンジ。





⬆ピットインのときの作業シーンは、アニメーション。

⬅シートに座った位置から見る画面。リアルぅ。

©1989パック・イン・ビデオ

ナグザットオープン

ナグザット／4月発売予定
価格未定／SPG

各コースが隣接しているのだ!!

ゴルフゲームも数々あるけど、ちょっと変り種のゲームが発売されるぞ。コースは全部で18。しかも全コース隣接しているから、今までOBになっていたボールも、隣りのコースに打ち込んだことになり、そこからプレイ続行。となるわけ。岩に囲まれたコースや湖の真ん中にグリーンだけ浮んでいるものなど、おもしろコースもたくさん。これは期待できるぞ。



⬅3メガだけあって、画面の奥ゆき感がバッチリ。ものっぽいね。

©ナグザット

TIME Schedule
タイムスケジュール

年も改まって、かなりの新作ソフトがドーンとお目見え!! 今年もはなから新作ラッシュでどれもホシくて困っちゃうゾ!!

発売日	タイトル	メーカー名	価格	形態	ジャンル
2/9(木)	ネクタリス	ハドソン	￥5,800	Hu-C	SLG
2/23(木)	モトローダー	メサイヤ(NCS)	￥5,200	Hu-C	ACT
2/28(火)	はにい　いんざ　すかい	フェイス	￥5,200	Hu-C	STG
3/3(金)	ウイニングショット	データイースト	￥5,500	Hu-C	SPG
3/4(土)	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	￥5,800	Hu-C	A. RPG
3/10(金)予定	コブラ	ハドソン	未定	CD-ROM	AVG
3/17(金)予定	アウトライブ	サン電子	￥5,600	Hu-C	RPG
3/24(金)予定	死霊戦線	ビクター音産	￥5,500㊈	Hu-C	ACT
3/上旬	改造町人シュビビンマン	メサイヤ(NCS)	￥5,200	Hu-C	ACT
3/中旬	がんばれ!　ゴルフボーイズ	メサイヤ(NCS)	￥5,300	Hu-C	SPG
3/下旬	ワンダーモモ	ナムコ	未定	Hu-C	ACT
3/下旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定	Hu-C	ETC
3/下旬	YAKSA　―神武伝承―	ビッグ・クラブ	￥6,700	Hu-C	ACT
3/下旬	F1-パイロット	パック・イン・ビデオ	￥6,300	Hu-C	ACT
3/下旬	DEEP BLUE　―海底神話―	パック・イン・ビデオ	￥5,300	Hu-C	STG
3/下旬予定	エナジー	メサイヤ(NCS)	￥5,200	Hu-C	ACT
3/下旬	魔界八犬伝SHADA	データイースト	￥5,500	Hu-C	RPG
4/予定	ナグザット オープン	ナグザット	未定	Hu-C	SPG
4/予定	凄ノ王伝説	ハドソン	未定	Hu-C	RPG
4/予定	ワードナの森	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT
5/予定	天外魔境	ハドソン	未定	CD-ROM	SPG
5/予定	DIGITAL CHAMP	ナグザット	￥5,200㊈	Hu-C	SPG
6/予定	麻雀刺客(仮)	ニチブツ	未定	Hu-C	ETC
春/予定	パックランド	ナムコ	未定	Hu-C	ACT
春/予定	めぞん一刻　―思い出のフォトグラフ―	マイクロキャビン	未定	Hu-C	AVG
春/予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT
春/予定	ダライアス	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG
春/予定	ゴルフ(仮)	NECアベニュー	未定	Hu-C	SPG
春/予定	パワーゴルフ	ハドソン	未定	Hu-C	SPG
春/予定	サイバークロス	フェイス	未定	Hu-C	ACT
未定	ガンヘッド	ハゾソン	未定	Hu-C	ACT
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定	Hu-C	STG
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定	Hu-C	ACT
未定	大地くんクライシス　―ヤーレンソーラン北海道―	サリオ	未定	Hu-C	SLG

【早耳情報】☆タイトーが参入発表、『究極タイガー』を出す予定☆NECアベニューでは『アウトラン』を出す予定。このほかにももう1作制作中!!
☆メサイヤ(NCS)が『ダブル・ダンジョン』というRPGを制作中☆ビッグ・クラブの次回作は『ロックオン』というタイトルで7月中旬発売予定!!


闘争レ
ライセンスはいらない
MASAYA が放つ
新春第1弾
2月下旬発売予定
モトローダー
MOTO RO
時代を超えたハイパー・モー
すべての生産活動がオートマチック化された 2015年の都市。人類は貧困や戦争、苦悩さえ忘れ、王候貴族の生活に浸っていた。しかし、エネルギーを持て余す若者たちにとって、楽園生活は退屈そのものだった。そして、自ら改造したガソリン・エンジン登載のレーシングカートを持ち寄り、苛酷なレースを始めた。モトローダーと名づけられた彼ら。闘争心に燃え、身らの存在理由を求めて、サーキットを疾走した。
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間) 9時～18時
MASAYAは日本コンピュータシステム株式会社の新しいブランドネームです。

ースに

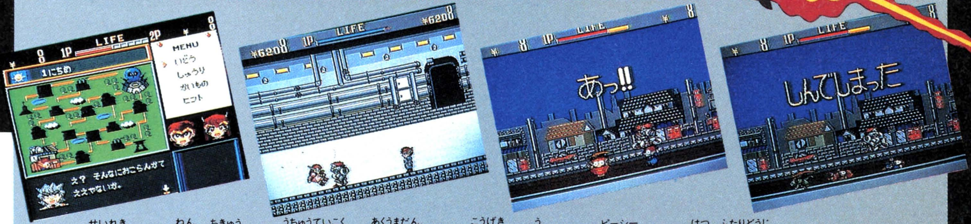
。

ADER

ターレース



ヒーローは、時には、孤独だったりもする。

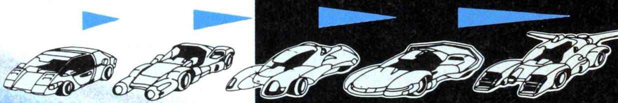


西暦200X年。地球は宇宙帝国「悪空魔団」の攻撃を受けた。その危機を救おうと、豪徳寺博士は魚屋の太助と高校生のキャピ子をむりやりサイボーグ町人シュビビンマンにした。かくして誕生した2人のヒーロー。逃れられない運命を背負い、人々の協力を得ながら、魔の帝国に戦いを挑んだ。

●PCエンジン初、2人同時プレイアクションゲーム。●アーケードゲーム並のリアルなグラフィック。●町の人から情報をキャッチして、全速前進。●ゆかいなキャラクターがいろんな場所で大活躍。●プレイキャラクター(太助、キャピ子)の選択が可能。



- PCエンジン初!5人同時プレイレーシングゲーム。
- コースにしかけられた数々のしかけ。
- ド迫力でせまるサウンドとリアルな操作性。
- 賞金を使ってパーツを交換。パワーアップする車。



●メカニックデザイン 大張正己

昨年のカーニバルはおかげさまで大成功!
'89年もゲームにイベントに頑張るから期待してね!



メサイヤ MASIYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時〜18時
MASIYAは日本コンピュータシステム株式会社の新しいブランドネームです。

ゴルフ歴ウン十年のオヤジが夢中なのはよくわかる。だからわが家じゃ無敵のチャンプ。でも、ママも姉きもいっしょになって大コーフン。うかうかしてるとボクが最下位……。イヤダイヤダそんなのイヤダ！しょうがない、勉強時間をへらすっきゃない。ン？

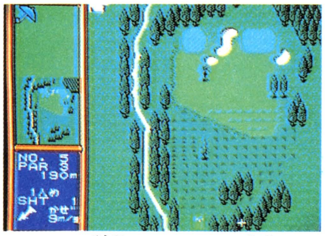
(うわさの4人プレイ) ●1人～4人で同時に遊べるマルチプレイヤー対応設計。●アンジュレーションまで確認できるリアルなビジュアル。自然な地形をシミュレート。●3種以上のコースデータを内蔵。全ホール数54以上。有名コースをヒントにデザイン/レイアウト。●マッチ、トーナメント、ストローク、なんでもこいの多彩なプレイモード。●スイング、スタンスなどの設定も可能。よりホンモノに近いプレイができる。●キャディーから適確アドバイス。●ハイパーリアルな効果音。さわやかムードのおしゃれなB.G.M.＆テーマソング。●疲れたらちょっと休憩。途中からの参加もOK。

発売目前

まるでコースにいるみたい！スーパーリアルなゴルフゲーム誕生。

PC Engine

がんばれ！ゴルフボーイズ



有名コースをヒントに設計。リアルなコースが全54ホール以上も！



かわいいキャディーがアドバイス。臨場感タップリ！



力のかけ方、ボールのインパクトポイントの位置などを自由に設定できる！



スイング、スタンスなどの微妙な設定もOK。キミのホントーの実力が生かせる。

あぶないスポーツ、それがエナジーだ。

おぞましい妖魔獣との息つまる戦い。はじめてのドラマチックESPアドベンチャーゲーム誕生！●迫力たっぷりのリアルサウンド。●臨場感いっぱいのすごいビジュアル。●ナゾときと状況判断のおもしろさに夢中！まるでその場にいるかのような会話進行プレイ。●アクション＋アドベンチャー＋R.P.G.エッセンスがドッキング。●多彩なシーンがいっぱい。絶対にあきさせないドラマチックな展開。●エナジーボールやニューアイデアの攻撃アイテムがたくさん登場。その使い方がキーポイント。



PC Engine

エナジー

近日発売予定

キケンがきっとスキになる。

ESPアドベンチャーゲーム **ENERGY**

大にぎわい！NCSカーニバルに来てくれてありがとう。

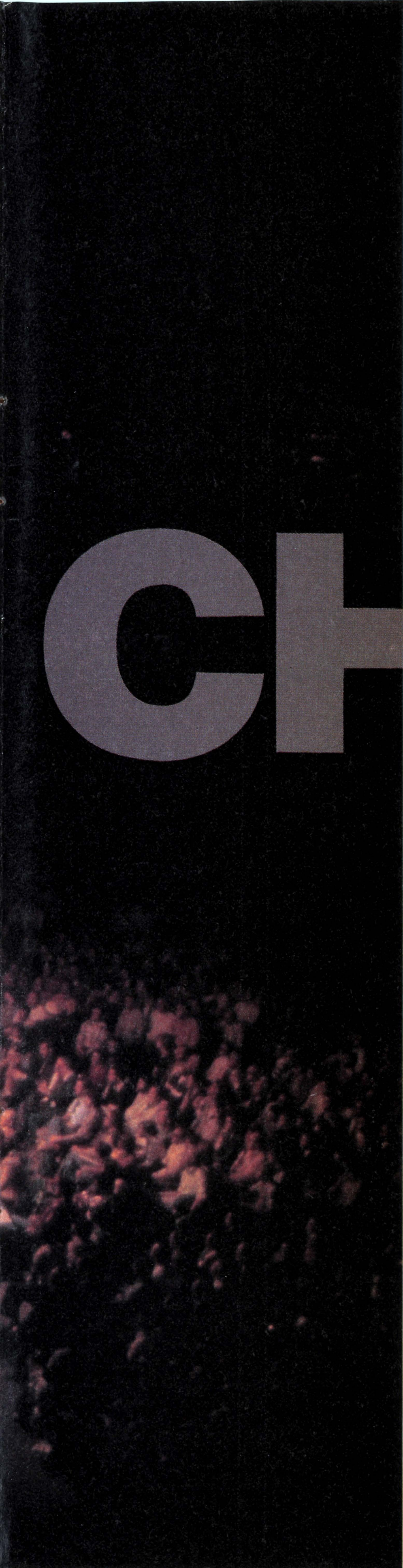
さる11月20日、東京新宿のスタジオアルタで開催したNCSカーニバルは、みんなの熱気でムンムンでした。入りきれなかった人や、ゲームがなかなかあかなくて、遊べなかった人たちゴメンなさい！でも、NCSのPCエンジンゲームのオモシロさ、わかってくれたでしょ。これからもよろしくっ！






DIGITAL
1989.4 君がチャンプになる日。

naxat



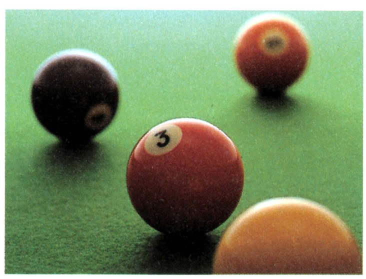
CHAMP

《デジタル・チャンプ》いよいよデビュー!!

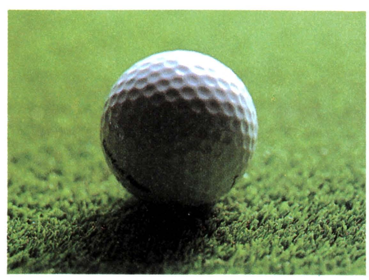
白熱のゴングが響いて、遂に《デジタル・チャンプ》が登場する。超リアルなあぶないボクシング。手ごたえびっくりのヘビー級、気弱な君なら遠慮してくれ。テクニックとクレバーな頭脳、そして勇気ある君だけがチャレンジできるチャンプへの道。――さて、君の対戦相手は世界最強のボクサーたちだ。君に勝ちぬく自信があるか。君が生きぬく限り厳しい戦いは続く！敵はつねに強力になるんだ。君のテクニックで相手になるかなぁ!？判定なしのバトルだ。顔面に、ボディに、こたえるダメージアクションのスリルと迫力。KOパンチでマットに沈むのは誰だ!? 勇気ある君だけのチャンプへの道。
さあ、1989年4月、君はデジタル・チャンプになれるか……

ナグザット・ソフトから続々ニューフォリティ新登場

君のマッドテクニックがためされる



●ハスラーマシンに挑戦



●ビジターはお断り！

naxat

11-8, YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU, TOKYO 113 TEL.03-839-0080

doshi doshi TELEPHONE SERVICE TEL.03-839-0017

人気ゲームを誰よりも早く攻略しよう!!

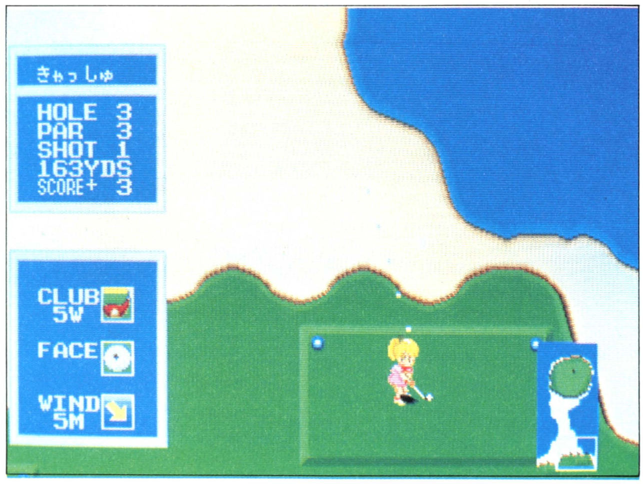
HOW TO WIN

ハウ ツー ウィン

ゲームを早く攻略するためには、ちょっとしたコツがいる。そのコツをどーんと紹介してしまうのが、この「HOW TO WIN」。今月も、最新ゲームの攻略法をズバリ紹介するぜ!!

WINNING SHOT ウイニングショット

データイースト/3月3日発売/¥5,500



リアルなグラフィックで迫力ショット!

ゴルフゲームは、ここまで進化したのだ。ド迫力の画面、変化に富んだコース。これぞ究極のゴルフゲームなのであ〜る!

なるほど遊べる、3つのモード!

1ホールごとに勝敗を決めるマッチプレイ、18ホールすべてのトータルスコアを競うストロークプレイ、そして18ホールを4日間(4回)プレイするトーナメント(賞金つき)。

おなじみのプロが、オールスター総出演

最初に6人の中から、自分のキャラを選択するんだ。選んだ選手の長所・短所をよく頭に入れて、うまくプレイするのが勝利のコツだ。もしデータの数値が気に入らない場合は、自分で設定しなおすこともできるよ。パワー自慢の選手でダイナミックにやるか、テクニックで差をつける選手を選ぶかで、ゲームの展開も変わるぞ!

おあき



正確さは、ナンバーワン! 派手なプレイより、地道なワザでゲームを勝ち取るタイプ。スピンもよくかかるし、パッティングもいい。ただ、会心の一打が出ないのが、ものすご〜く残念なのだ!

くらもち



寄せの名人といわれるだけあって、パワーもスピンもなかなかのもの。特にフルパワーで打ったときの会心の一打がスゴイ。でも、コントロール、パッティングはイマイチ。グリーンで苦労する。

ながしま



パットの名手である。パワーはイマイチだけど、フルパワーで打てば、そこそこ飛距離はのびる。もちろんひとたびグリーンに乗せれば、こっちのもの。難しいパットもビシバシきまるぜ!

J.おさき



ごぞんじ、飛距離ナンバーワンの、飛ばし屋である。しかし、会心の一打が、思ったよりのびないのはサビシイ。フルパワーを出せば、くらもちのほうが飛ばすのだ。ま、安定しているともいえる。

ありゃこ



日本女子プロの誇り。パワーはないが、コントロールはバツグンである。細かくキザんで、正確にビシリときめる。冷静で優雅なプレイを楽しんでもらいたい。力自慢には味わえない楽しさがある。

きゃっしゅ



外人である。金髪である。しかもパワーは男まさりなのである。なんたって、パワフル・ヒロインだもんね。うーむ、あなどれないヤツ。しかしコントロールはイマイチ。細かいワザは苦手なのだ。

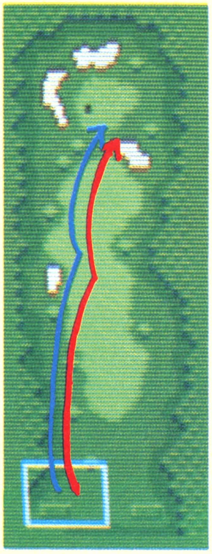
 ©データイースト

全18ホール一挙公開

海あり崖ありの複雑怪奇な18ホール。パワーの〝くらもち〟とわざの〝ありゃこ〟でトライしてみた。クラブ選択の参考にしてほしい。

第1ホール

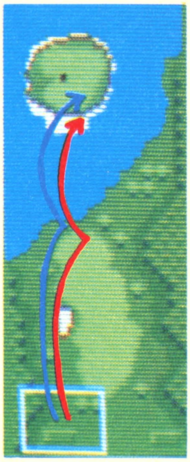
PAR＝4



389ヤードの比較的楽なホール。〔対戦記録〕3Mのやや向かい風。くらもちは第1打に1W（1番ウッド）。グリーン手前のフェアウェイに落とし、9Ｉ（9番アイアン）でグリーンオン。ありゃこも第1打は1W。6Ｉでピンのそばにつけた。

第2ホール

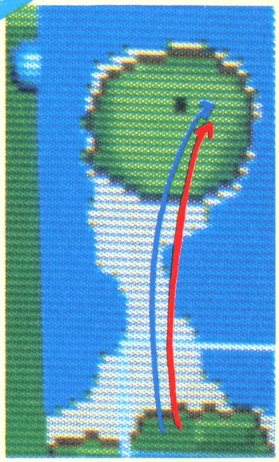
PAR＝4



342ヤード。海をはさんだ、飛距離を必要とするホール。〔対戦記録〕右向きに4Mの強めの風。くらもちは3Wで海ギリギリのラフ。次に9Ｉでグリーンに乗せた。ありゃこも1打は3W。次は7Ｉでグリーンをねらったが、少し足りず、グリーン前のバンカーへ。SW（サンドウェッジ）でやっとグリーンに乗せた。

第3ホール

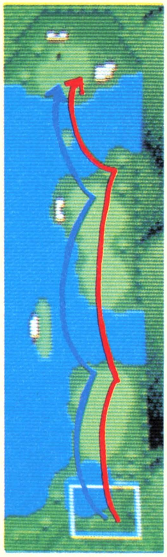
PAR＝3



163ヤードの短いこのホール、トーナメントでは、「ニアピン賞」のオマケつきだ。できるだけピンの近くまで寄せたヤツの勝ち。〔対戦記録〕くらもちは6Ｉ、ありゃこは5Ｉで挑戦。うまく寄せたが賞は逃した！

第4ホール

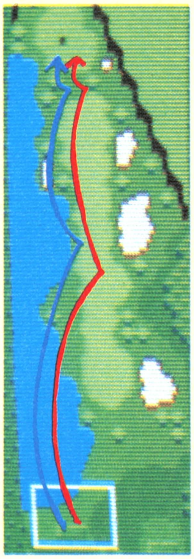
PAR＝5



535ヤードのロングホール。風は2Mのやや向かい風。海をはさんだホールなので、細かくキザんでいこう。〔対戦記録〕くらもちは、3Ｉで海ぎりぎりのラフに。次は1Wで軽め、第3打は8Ｉでグリーンオンした。ありゃこの第1打は4Ｉ。次に1Wで海ぎりぎりのラフに飛ばし、6Ｉでグリーンオン。

第5ホール

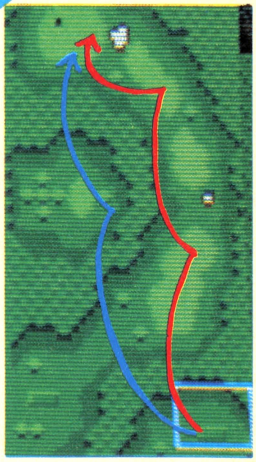
PAR＝4



470ヤード、特にイジワルなひっかけもないホール。〔対戦記録〕6Mのかなり強い向かい風。くらもちは1Wで飛ばし、第2打は3W。グリーンには乗らなかったが、次のショットでSWでオン。ありゃこも第1打は1W。次も1Wでグリーンそばにつけ、SWでオン。

第6ホール

PAR＝4

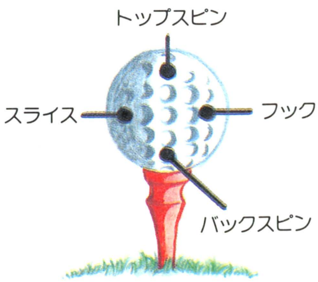


413ヤード。森にかこまれた、飛距離が重要なホール。〔対戦記録〕くらもちは左上の木に囲まれた場所に1Wで入れた。そして第2打は3Ｉでグリーンにオン。ありゃこはショットがのびず、右からまわり道で攻めた。

ワンポイントレッスン

変化球テクで、スコアに差をつけろ！

ゴルフのテクニックとして欠かせないのが、スピン、フック、スライスといった変化球ワザ。このゲームは、その醍醐味を、たっぷりとリアルに楽しませてくれるんだ！　まず球の上方を打つと、トップスピン。着地してからボールが転がって進む。飛距離をかせぎたいときにいいね。逆に下方を打つとバックスピン。球がコロコロ戻ってくる。右を打てば左にカーブするフック。その反対がスライスだ。



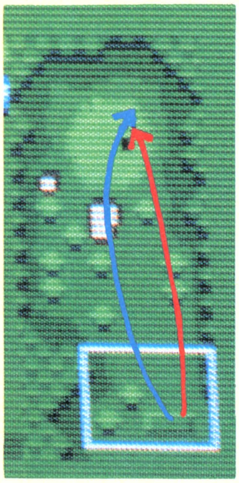


⬆ゲーム画面に表示された球。✚字ボタンで打つポイントを設定する。⬅上の写真を拡大したらこーなるぞ。

※各ホールにある青い矢印はくらもちの、赤い矢印はありゃこの基本コースです。

第7ホール

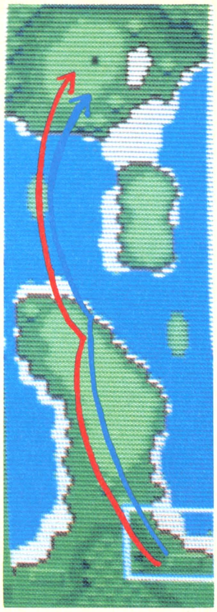
PAR=3



167 ヤード。パー3のショートホールなので、ぜひとも1打めでピンのそばに寄せたい。〔対戦記録〕1Mのかすかな風。くらもちの選んだのは5I。グリーンにはオンしたが、少し大きい。バックスピンをかけておけばよかったかも。ありゃこは4I。これもグリーンにオン。あとはパッティングの勝負となったが、これはくらもちの負け。

第8ホール

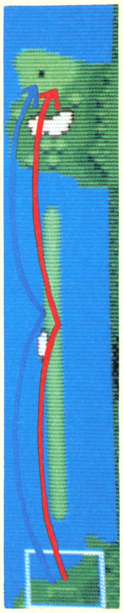
PAR=4



424 ヤード。海にさえぎられたこのホールは、まっすぐグリーンのある島をねらうより、慎重にキザんでいくほうがよさそう。〔対戦記録〕風はなし。くらもちは1Wでグリーンの向かいの島の先端につけ、第2打でグリーンに乗せた。ありゃこも第1打は1W。2打も1Wでオン。

第9ホール

PAR=5



585 ヤードのたて長ホール。かなり細長いので、強い風でも吹くとコントロールが難しい。たちまちハザードの嵐になってしまうぞ。向かい風の場合など、2打めでオンするのはまず不可能。臨機応変に対処していくことが必要なのだ。〔対戦記録〕風は幸いゼロ。くらもちは、第1打、2打とも1Wで飛ばしグリーンオン。ありゃこも1Wを選び、2打でグリーンに乗せた。あとはパットの勝負で、ありゃこが有利。

第10ホール

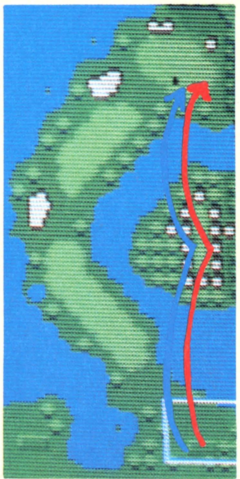
PAR=3



208 ヤードの短いホールだが、木がジャマになって、イライラするのだ。〔対戦記録〕くらもちの第1打は5W。木をさけて、やや右に飛ばし、みごとにワンオンをきめた。ありゃこは4Wをセレクト。やはり木を右にさけて、めでたくワンオン。ふたりそろってバーディーであがる。

第11ホール

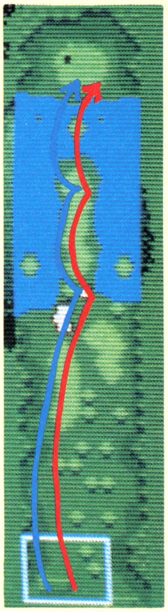
PAR=4



346 ヤード。海に囲まれた島だ。道なりに進めるより、ティーグラウンドのま上の島をねらおう。矢印みたいにならんだバンカーがいやらしいが、このほうが早い。〔対戦記録〕くらもちの第1打は5W。次に9Iでグリーンに乗せる。このあたりは風の向きや力の強さによって力の加減が難しいのだ。ありゃこは4Wと8Iでグリーンオン。

第12ホール

PAR=4

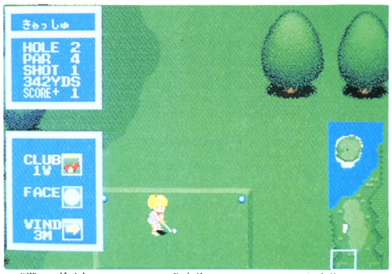


486 ヤード。グリーンが離れているため、力加減が難しい。〔対戦記録〕4Mの追い風。くらもちは1Wでバンカー横のラフにつけ、3Wで島の先端に飛ばす（全力で打たないように)。そして7Iでグリーンオン。ありゃこも1W、3W、6Iとキザんでパー。バーディーをねらうとすれば、追い風を利用して、フルパワーにすべきだったかも。

ワンポイントレッスン

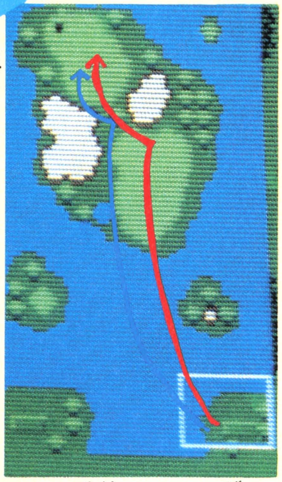
正しいクラブ選びが、勝敗を決するのだ！

ゴルファーにとってのクラブは、武士の刀みたいなもの。大切に、かつ慎重に選び、使いわけてほしい。ふつう、選手にはキャディがついて、クラブを選んでくれる。このゲームでは、その役目をコンピュータが果たしてくれる。距離を計算して、適当なクラブを選んでくれるので、目安になる。ただ、コンピュータの選ぶクラブは、あくまでも目安。風の方向や強さ、選手の特性を考えて、あとは自分で考えなくちゃ。強い向かい風ならもっと飛距離の出るものにかえる、パワー自慢の選手なら1ランク下のものにする。など、工夫をこらして戦うのだ！



⬆左の画面にクラブが表示されるので、✚字ボタンでかえる。なかなか悩んでしまうのである。

第13ホール

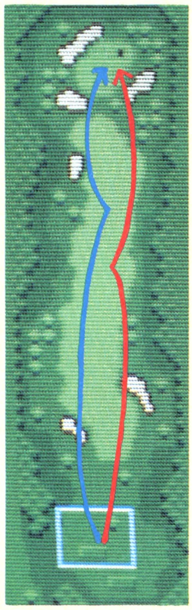


PAR＝4

361 ヤード。距離が短いので、海に浮かぶティーグラウンドから一気にグリーンをねらおう。

〔対戦記録〕1Mの追い風。くらもちは1Wでグリーン手前のラフへ。次のSWで乗せたが、パッティングで苦戦。おしくもパー。ありゃこは1Wでフェアウェイに。PWでグリーンに乗せバーディー！

第14ホール

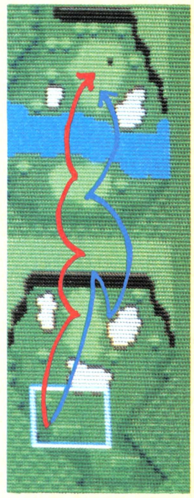


PAR＝5

519 ヤードの長さを利用して、このホールでは「ドラコン賞」が争われる。いちばん遠くまで飛ばした選手の勝ちだ。くらもちのパワーが生かされるコース。

〔対戦記録〕というわけで、第1打は両者とも1Wで飛ばす。そして2打めはくらもちが4Wで、ありゃこが1Wでグリーンオン。パットをきめてバーディー！

第15ホール

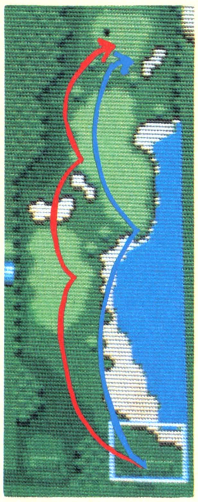


PAR＝4

386 ヤード。かなりの難所。ホールのまん中を横ぎる高い断崖と海。ここを最初から1Wで越そうというのは不可能。

〔対戦記録〕くらもちは1Wで打ったものの、崖にハネ返されその地点からSWでようやく越せた。ありゃこは4Iで崖の手前のフェアウェイに。そこからSWで崖の上に乗せた！

第16ホール



PAR＝4

449 ヤード。海やバンカーにつかまらないよう、絶妙なコントロールが必要になってくるホールだ。かなり難しくなってきたぞ！

〔対戦記録〕くらもちは1Wで、まっすぐ飛ばす。なんとかバンカーから出したら、6Iでグリーンをねらう。ありゃこはくらもちより慎重に、キザんでいく。最初からかっ飛ばさず地道に4～5Wで左をねらった。

第17ホール

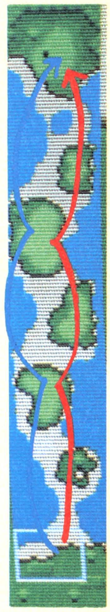


PAR＝3

152 ヤードのショートホール。木にひっかかったらおしまいなので、慎重にクラブを選ぼう。

〔対戦記録〕くらもちは6I、ありゃこは5Iを使い、ふたりとも1打でグリーンに乗せた。あとはグリーンの芝目をよくよんでパッティングをきめよう。順目なら弱く、逆目なら強く打つのは常識だね。慎重にかかったほうがいいぞ。ここは、パットが得意なありゃこが有利。

第18ホール



PAR＝5

お待ちかねの最終ホール。やっと終わりかと肩の力を抜くのはまだ早い。ここは598ヤードと長いうえ、砂地だらけのアリ地獄ホールなのだ。一度でも砂地にはまったら、おいそれとは復帰できないオソロしさ。くれぐれも心してかかろう！

〔対戦記録〕くらもちは5W、ありゃこは4Wを使い、なんとかラフに乗せた。次からも同じ要領で細かくキザんでいくことにした。このコースをイーグルであがれた人は、まさにゴルフの神！

ワンポイントレッスン

トーナメントに第19ホールが出現！

トーナメントに出場したものの、イマイチ成績がふるわなかった……そんなヘボ選手の起死回生の夢をかなえてくれるのが、幻の第19ホールである。幻の…なんていったって、実は第4ホールと同じなんだけどね。しかし、ここでアルバトロス、イーグル、バーディーをキメると、なんと賞金が出ちゃうのである。一度プレイしたホールだからこそ、今度こそ有利に展開できるはず。気持ちを入れかえて、ガンバレ！

⬇トーナメントの司会者から、第19ホールのお知らせ。よっし、今度こそヤッたるでぇ！





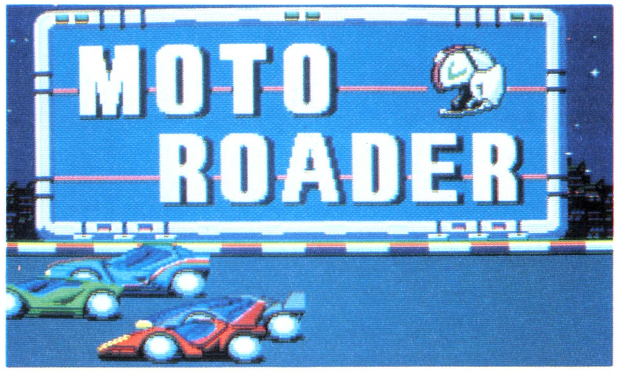
⬆これがウワサの第19ホール。弱者の味方、貧乏プロの救世主なのである。

全パーツ&コース攻略大紹介だっ！

MOTO ROADER モトローダー

メサイヤ(NCS)／2月下旬／¥5,200

初心者でも簡単に楽しめるこの『モトローダー』。だけど、勝つためにはやはりそれなりの知識が必要だぞ。今回の攻略記事でパーツ&コースを研究して、キミも栄光のチェッカーを目指そうぜ!!



PUしながら８つのコースを激走！

レースの舞台になるのはヒート１～８までの８つのコース。それぞれのヒートを終えると、順位に従ってランキングポイント（以下RPと略）が分配されて、全ヒート終了後にRPの合計で総合順位が決定されるのだ。チャンピオンになるには、各ヒートでもらえる賞金で車のPUをすることが重要だぞ。

ゲームの進行はこんな感じ

レース

レース中トップと差がつきすぎると強制的に画面の中央へ戻され、大量に燃料が消費される。画面下に表示される燃料の残量が０になると、リタイアになってしまうから注意しよう。

RP&賞金

１つのヒートが終わると１位から順に10000、8000、7000、6000、5000ドルの賞金と、同じく順位別にRPが配分される。このRPの８ヒート分の合計で、最終順位が決定されるのだ。

パーツを買ってPU

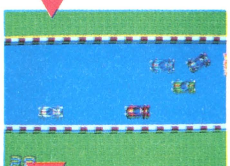
１つのヒートを終えたら、獲得した賞金でパーツを買って自車のPUをしよう。最初の所持金5000ドルで、自分の実力を発揮できる買い方をして、F１カーに負けない無敵の車を作るのだっ！

第１ヒート



⬅さあ、これから第１ヒートが始まるぞ。心をひきしめて、いざスタート！

レース中



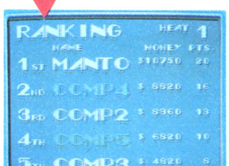
➡デッドヒート必至のレース本番。車の性能＋テクニック＋運が勝敗を決める。

ゴール



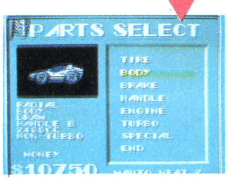
⬅混戦状態から白のマイカーが抜け出てそのままゴール！　うれしい一瞬だ。

ランキング



➡ランキング表示のときにポイントと賞金が分配される。１位は突然リッチに。

パワーアップ



⬅そして貯めた賞金でパーツを買ってPUだ！

次のヒート！



▶



やったね優勝だっ！

効率の良いPUさえすればぶっちぎりでゴール……

５人プレイで楽しさ50倍

このゲームの最大の特長は、何といってもマルチタップを使用した５人同時プレイだろう。コンピュータが操る４台の車を相手にして１人で走るのも良いけれど、５人の仲間同士でレースをすれば、楽しさはもう無限大!!



⬆とにかく盛り上がるのだ！

パーツの選びかたや走りっぷりなどはまさに十人十色で、まったく予想できないレース展開になるぞ。キミの部屋が、サーキットの興奮に包まれる!!

２タイプのハンドル

このゲームではAとBの２タイプのハンドルのうちどちらを装備するかによって、２種類の操作方法が選択できるようになっている。画面に対して進みたい方向を上下左右で入力するAタイプと、進行方向に対して左右で進路を変えるBタイプが選べるというわけだ。



Aタイプ

⬆飛行機の操縦かんみたい。

Bタイプ



⬆普通の車のハンドルだね。



⬆使いやすいほうを選ぼう。

全パーツ完全紹介！

このゲームの楽しいところは何といっても多種多様のパーツを買って、自車をPUできる点だろう。サイフと相談して、より効果的なPUをしよう。

ボディー BODY

高速で走行するときの一番の障害は空気抵抗。つまり、より空力特性の優れたボディーを装着すれば、最高速度はグンとアップするというワケだ。これはエンジンについで早期PUを心がけたい重要パーツだぞ！

ボディー $1780



ボディー1 $2950



ボディー2 $5260



ボディー3 $8700



ボディー4 $10820



ボディーをPUしていくと、コンピュータもPUしてくる。絶対的優位にはさせてくれないのだ。

タイヤ TIRE

高速でコーナーを曲がるときにある程度の横すべりをしちゃうのはしかたのないことだけど、あまりにもすべりすぎるようならば、きっとタイヤに問題があるぞ。後半では少なくとも2段階のPUを心がけよう。

パーツ名	値段
RADIAL	$ 700
RADIAL+1	$ 1300
HG−TIRE	$ 3250
HG−TIRE+1	$ 7680
HG−TIRE+2	$ 11900

ブレーキ BRAKE

パーツ名	値段
DRAM	$ 1200
DISK	$ 2850
DUAL−DISK	$ 4500
DUAL−A.V.D.	$ 7500

コースを覚えるまでは、コーナーに突っ込んでしまうこともしばしば。こんなときはとりあえずブレーキをPUしよう。やみくもに突っ走ってコースアウトを繰り返すよりは、確実にコーナーを曲がったほうがよほど速いのだからね！

ハンドル HANDLE

パーツ名	値段
HANDLE A	$ 0
HANDLE B	$ 0
HANDLE A+1	$150
HANDLE B+1	$ 150
HANDLE A+2	$ 200
HANDLE B+2	$ 200

前にもふれたけど、ハンドルの種類は大きく分けてAとBの2タイプ。そしてそれぞれにアッパーバージョンがあり、これでより鋭く曲がれるようになるのだ。

エンジン ENGINE

車の心臓といえばエンジン。このゲームでは1200CCから始めて2400CC、3000CC、そして4800CCとPUすることができる。高排気量のエンジンは加速が特にすごく、スタートは敵なしだぞ。

パーツ名	値段
1200cc	$ 2000
2400cc	$ 4750
3000cc	$ 7600
4800cc	$ 11500

ターボ TURBO

最高速度を飛躍的にアップさせるターボは2種類。しかし、どちらもとても値段が高く、しかも加速性能がガクッと落ちてしまう。直線が長いハイスピードコースで、その真価を発揮するパーツなのだ。

パーツ名	値段
TURBO	$ 10000
HI−TURBO	$ 22000

スペシャル SPECIAL

ガスタンク $ 250

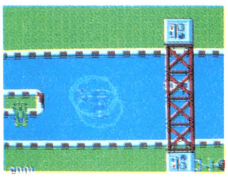
画面下に表示される燃料を補給する。燃料が0になると車は自爆するぞ。

ニトロ $5350

使った瞬間、驚異的な加速をする。1回きりしか使えないので上手に使おう。

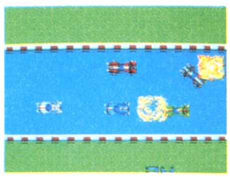
ターナー $2560

一瞬のうちに車体を進行方向に回転させる。使用回数は15回。急カーブなどで、とても重宝するのだ。



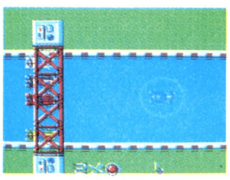
ボンバー $1350

強力な攻撃用パーツ。後方へ爆弾を20発まで発射できる。1位をキープするのにとても有効だ。



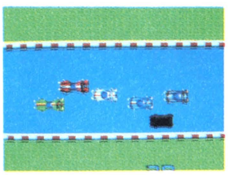
ワーパー $ 3700

前方へいきなりワープできる。使用回数は3回。コースアウトしてしまったときにとても有効だ。



ホッパー $2800

車体を20回までジャンプさせることができる。敵の攻撃&妨害を、コースを変えずに回避できるぞ。



グレネード $1100

ボンバーと同じ爆弾を40発まで前方に発射できる。しかし自分のコース上で爆発するので要注意。

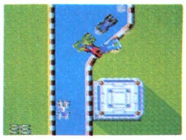
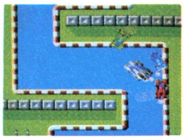


●白熱の全8コースの傾向と対策

さあ、いよいよお待ちかねのコース紹介だ。友だちとのレースの前に全体図を見ておけば、かなりの差がつけられるぞ！

コースを構成する各ポイント

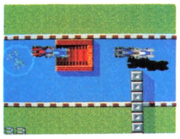
コーストラップ

コースの形がそのままトラップになっているのがこのコーストラップだ。路幅変更やS字クランクなど、その種類はとても豊富だぞ。

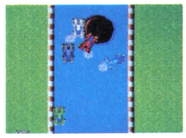
ジャンプ台

コイツを使って上手くジャンプできた時はとてもソーカイ。ただし、台への正確な進入ラインに乗るのは超ムズなのだ。



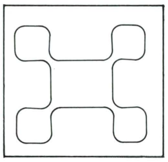
スリップオイル

路上にこんもりとこぼれている、ヌルヌルのオイル。この上を通過するの思いっきりスピンしてしまい。立ち直るのに苦労するぞ。



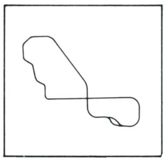
HEAT 1

さすがに最初のヒートとあって、単純なコースだ。それだけに微妙なライン取りが必要だぞ。



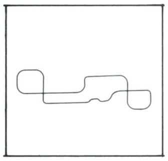
HEAT 2

テクよりもスピードがものをいう、直線部分が長い高速コース。マシンの性能がそのまま順位につながるぞ。



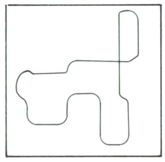
HEAT 3

ジャンプ台とスリップオイルが初登場。それに加えて直角コーナーも2か所ある。なかなかの難コースだ。



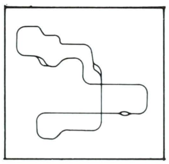
HEAT 4

コース中盤のスリップゾーンからジャンプ台にかけてが1番の難所だ。その後の直線のオイルにも要注意！



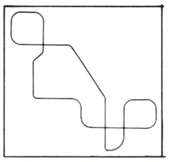
HEAT 5

ジグザグ部分は直線に近いラインで走ると意外と楽。あとは最終コーナー前のオイルに注意。



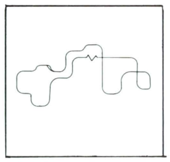
HEAT 6

上のヒート2を複雑にしたようなコース。ただし今回はスピードに加えて、コーナリングテクも重要だぞ。



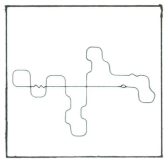
HEAT 7

究極のテクニカルコース。ノーマルのタイヤとハンドルでは、リタイア必至！　PUを忘れずにね。



HEAT 8

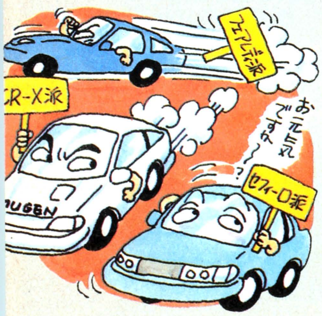
ヒート7までの成果が試される最終ヒート。ゴール手前の長ーい直線では、小細工は通用しないからね。



キミはどんなPUパワーアップをする!?

このゲームのメイン部分は何といっても実際にレースをするところだけど、それと同じぐらいに楽しいのが自車をPUさせるところ。パーツの組み合わせ方にプレイヤーのふだんの性格が出ちゃったりして、とってもおもしろいのだ。

そこでここではキミの好みのPUパターンをチェックして、キミのレーシング・ドライバー度を診断しちゃうのだ。自分のタイプを知ることは、レースに勝つためにとても大切なことなんだぞ！



START

$10100で買えるパーツでより強力なのは？
●ターボでキマリ→上の矢印へ
●ボディー＋2と2400ccのエンジンがベスト→下の矢印へ

ニトロとワーパーのどちらが好き？
●常にトップを守るならワーパーだね→上へ
●最終的に1位を目指すなら、爆発的加速のニトロで決まり→下へ

ボディーとブレーキのどちらがより大切？
●もちろんボディーが断然大切→上へ
●止まれないのは車じゃない。当然ブレーキのほうが大切だ→下へ

攻撃用パーツなら、何を装着する？
●後続車を蹴散らすボンバー→上へ
●ゴール前で、とりあえず先行車を足止めできるグレネード→下へ

ニトロを使うのに最も適した場所は？
●ダッシュ力が売りものだから、スタート時に使うのが当然だ→上へ
●ゴール手前で使えば1位になれる→下へ

一番好きなボディーのタイプはどれ？
●走りに徹した高性能のボディー＋4→上へ
●現在のレーシングカーに一番近いデザインで、しかも速いボディー＋2→下へ

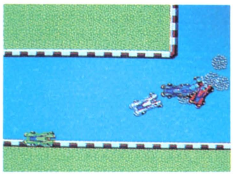
キミのハンドルはA、Bタイプのどっち？
●ダイレクトに車の移動方向が決められるAタイプ→上へ
●実車操縦感覚のBタイプ→下へ

 イラスト／杉山真理

攻略のポイントはこれだ！

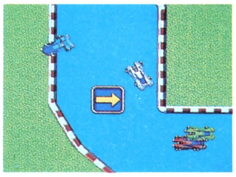
ここで実戦派のために、すぐに役立つ5つの攻略ポイントを紹介しよう。友だちには見せるなョ！

1 ハンドル操作に慣れる



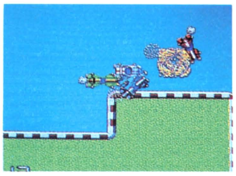
すべてのレーシングゲームに共通の、一番基本的かつ重要なテクといえばハンドル操作だ。車の向きを瞬時に、そして微妙にコントロールするワザを身につけたとき、キミの前を走る者はいなくなる。

2 コースを覚える



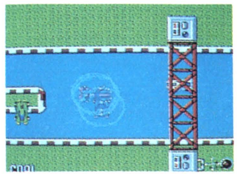
複雑に入り組んだコースでも、頭の中に徹底的にたたき込んでしまえば、それはもう自分の庭同然。特にこのゲームでは車同士の接触がないから、なおさらラインのパターンが作りやすいのだ。

3 ブレーキを有効に使う



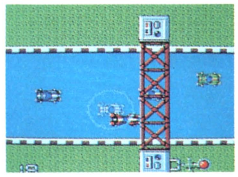
パターン通りの走行をしていても、時には敵の妨害などでラインが乱れてしまうこともある。そんなときはあわてずにブレーキを使おう。一時的に順位が下がっても、コースアウトを避けよう。

4 ニトロはゴール直前

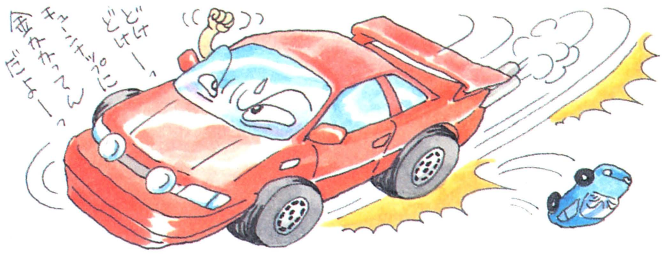


スペシャルパーツのニトロは純粋に勝つためのパーツで、使うと一瞬爆発的にダッシュできる。ただしこれは使うタイミングが難しく、ベストの使いどきはゴールの直前。一気に形勢逆転を狙おう！

5 ワープはタイミング



画面にはみ出さないようにと強制的にワープさせられたときって、とても腹が立つけど、それをうまく使えば勝利も可能。場面はやはりゴール直前。タイミング次第では、一気に逆転できるぞ！



☆キミのドライバー度は!?

Aタイプのキミは
●超パワフルなフェアレディー派
レースの結果よりも、とにかくバリバリにカッ飛ぶことのほうに興味を持つタイプ。そんなキミには、トラップにはまってさんざんくやしい思いをした覚えがあるにちがいない。基本テクの練習も大切なことだョ。

Bタイプのキミは
●カッコよくて速いCR－X派
Aタイプにはかなわないものの、十分に速く走れて、しかも落ち着きを持っているキミ。このゲームで勝つことができるのは、このBタイプのキミに違いない。今後もさらにウデをみがいて、ますます強くなってね。

Cタイプのキミは
●大人の走りのセフィーロ派
今ひとつ思い切った走りができなくて、いつもあと1歩のところで優勝を逃がしちゃうタイプ。居直って負けるつもりでやってごらん。きっと勝てるョ。

おすすめのPUパワーアップはこれ

パワーアップパーツをどのように買うかなんて、それはもちろんキミの自由だ。でも、どうしても勝ちたいのならば、下のパワーアップをまねしてごらん。きっと今までよりも良い順位でゴールできるようになるよ！　ホントだってば。

HEAT 1
ゲーム開始時点での所持金は、たったの$5000。これで買える最高の装備はズバリ、2400ccのエンジンだ。

HEAT 2
エンジンの次にPUしたいのはボディーだ。ここではBODY＋3かBODY＋2が買えるはずだよね。

HEAT 3
ここで所持金額が$10000を突破していても、ターボを買うのはまだ早い。地道にエンジンを買っていこう。

HEAT 4 以降
ターボだけど、これが必要になるのはHEAT 5以降だから あせりは禁物。まず、ボディーとエンジンを最高のものにしよう。

Writer's Note
5人プレイ専用ゲームかも!?
マルチプレイヤーゲームの宿命というか、やっぱりこのゲームも1人より、5人でプレイした方がずっと楽しめる。それに友だちと一緒にプレイした方が、テクの上達も早いしね。　（うどん工藤）

ぱにいんざかい

ゆかいなハニワのシューティング!

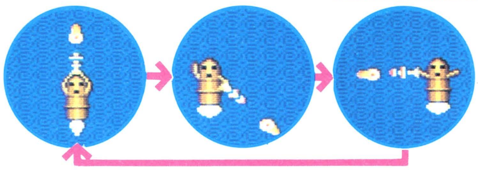
フェイス/2月28日発売/¥5,200

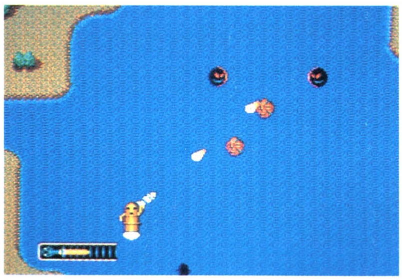
日本神話の時代をバックに繰り広げる、かわいいハニワのシューティング。キミは、乱心した神様の奥さん「イザナミ」の心の病を取り除くために、「イザナミ」の心の世界に旅立つのだ。ユニークなゲームシステムが魅力のこのゲーム、じっくり研究してみよう。



8方向に弾が撃てる!!

主人公のはにいは、Ⅱボタンを連射すると、手に持った剣から弾をどんどん発射する。そしてⅠボタンを1回押すたびに、剣の方向を右方向に45度動かす。Ⅰボタンをうまく使えば、8方向のすべての敵を倒すことができるのだ。剣が上を向いているときに、下から敵が攻めてきたら、Ⅰボタンを2回押し、剣を下に向けて攻撃。でも下に剣を向けているときに、右から敵が来たら、Ⅰボタンを6回押さないと、剣が右に向いてくれない。などなど、いままでのシューティングとは、ひと味違った面白さ&難しさを創り出しているぞ。





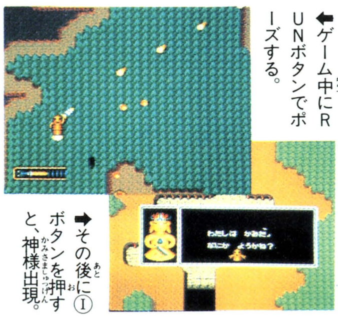
←8つの方向に、自由自在に弾が撃てるようになったら、楽勝クリア間違いナシだ!



神様に頼んで霊力をアイテムに!

困ったときは神頼みなのだ

ゲーム中にRUNボタンを押すと、神様を呼び出せる。神様は、敵を倒すと増える"霊力"を各種のアイテムと交換してくれる。ボスとの戦闘中は出現しないぞ。



←ゲーム中にRUNボタンでポーズする。

→その後にⅠボタンを押すと、神様出現。

じょうずな装備これが基本

炎・剣・鎧の3種類のアイテムを装備したり、そのほかのアイテムを使う。霊力と交換したアイテムや、ボスを倒して手に入れたアイテムは、ここで装備する。



←4種の装備のどれを変更するか。



→炎を変えて、スピードアップだ。

霊力がお金のかわりだ

霊力で交換できるアイテムは、はにいの移動スピードを決める"ほのお"や、特殊な攻撃&防御アイテム、体力回復の薬などなど、役に立つものばかりだぞ。



↑要するにお店。便利なアイテムがいっぱい売られているのだ。

絶体絶命には空間移動だ

いまプレイしているステージや、クリアしたステージの、スタート地点にワープする。体力が残り少なく、霊力もないときの緊急脱出用にも使えるぞ。



→クリアしてない面へは移動できない。



←スタート地点に戻って霊力を稼ぐ。セコイ!?

 ©フェイス イラスト/杉山真理

アイテム 神話に出てくる名前ばかり!!

ほのお

はにいの移動スピードが変わる。すべて神様を呼び出して、「霊力を交換する」の欄にあるアイテムだ。スタート時には「どうのほのお」を装備しているぞ。

どうのほのお



スタート時の装備。とても遅いのだ。

ぎんのほのお



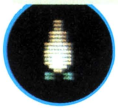
最低でもこの程度のスピードはほしい。2000

きんのほのお



初心者にはちょっと速すぎるかな。 4000

ひかりのほのお



上級者向けの装備。とても速いのだ。 8000

よろい

スタート時に装備している鎧は着ているのかどうかわからない、「みえずのよろい」。上に2つの鎧があるけど、かなり先のステージのボス敵を倒さないと手に入らないんだ。

みえずのよろい



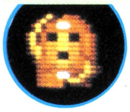
スタート時の装備。鎧が見えないので、見えずの鎧なのだ。

さかきのよろい



ステージ4をクリアすると手に入る。かなり強力な防具だ。

やたのよろい



ステージ7をクリアすると手に入る。最高の鎧なのだ。

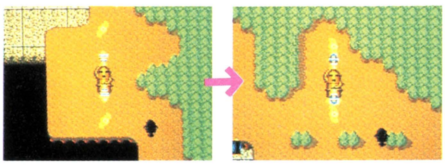
その他

ダメージを受けたときや、手強い相手と戦うときに、とても便利なアイテム。すべて神様の「霊力と交換」の欄にあるが、結構高値のものばかり。迷路の中で拾えるものも多いので、できれば買うのは控えたい。

れんしゃ



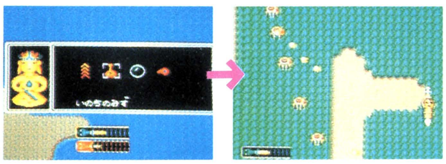
Ⅱボタンを押し続けたとき、一度に発射する弾数が増える。連射パッドがあれば不要。 500



いのちのみず



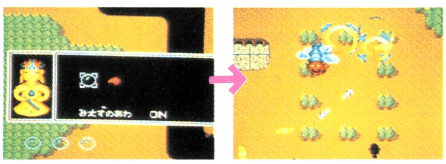
体力を1メモリ回復させる。高価だが、とても役に立つ薬。いっぱい買いたいね。 7500



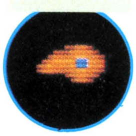
みえずのあわ



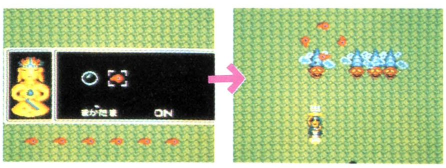
はにいの姿が、一定時間見えなくなる。かなり高いけど、イザというときには便利。25000



まがたま



敵を自動追尾して攻撃してくれる。一定のダメージを与えると自動的に消滅する。 20000



つるぎ

はにいが最初に装備しているのは「どうのつるぎ」。そして神様の所に、超高値の「やさかのたち」がある。剣はボス敵を倒して神様にもらうか、迷路のステージで拾うものなのだ。いい武器は攻撃力も攻撃範囲もケタ違いにスゴイ。最終的には5方向にデカい弾が撃てるようになるぞ！

どうのつるぎ



初期装備。1方向しか攻撃できないのだ。

あまのたち



上下か左右のように、両方向に攻撃できる。

さじふつのつるぎ



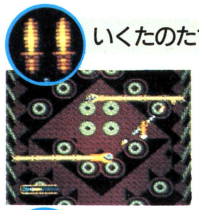
短いレーザー。威力は強力だが、使いづらい。

かむどのつるぎ



くぶつちのつるぎ+後ろ一方向に強力な弾を出す。

いくたのたち



あまのたちと同じ攻撃範囲だが、弾に威力がある。

やさかのたち



前方3方向に弾を発射。敵の弾を消すことも。

くぶつちのつるぎ



やさかのたちと同じだが、ちょっと強力な弾を出す。

くさなぎのつるぎ



前方5方向に、強力な弾を発射する。最強の剣。

MAP中のアイテム

迷路ステージの行き止まりなどで拾えるアイテムだ。よく意味のわからないものや、そのステージのみ有効なものなど、特殊なアイテムばかり。中には拾ってはいけないものもあるので、拾った場所は覚えておこう。

やみのくすり

効力はよくわからないが、あまりいいアイテムではなさそう。MAP中の位置を覚えておいて、なるべく取らないようにしたい。

きこえずのすず

ゲーム中のBGMが一切聞こえなくなる。弾の発射音や、敵の破壊音はそのまま聞こえるが、もの悲しいものがある。

ひかりのくさ

闇に包まれた迷路を明るく照らす。ステージ7の、スタートしてすぐの場所にある。絶対に取りたいアイテムだ。

もどりのつぼ

取るといきなりステージ1に戻されるが、別にあわてる必要はない。空間移動でそのステージに戻ればいい。ちょっと損するけどね。

360度乱れ撃ちで神話の世界をつき進め！

ステージ1 がかい

ゲームスタートは、のどかな海岸風景から。敵の出現パターンを覚えれば、けっこう楽にクリアできる。でも、はにいの動きに慣れていない人は、敵の攻撃が、かなりきつく感じるかもしれない。剣の方向を、敵の出現方向にうまく合わせて連射することを覚えよう。また、このゲームがダメージ制だからといって、敵の攻撃をかわすのを面倒がっていると、痛いめにあう。このステージの敵を全部倒しても、体力回復アイテム「いのちのみず」2〜3個分にしかならないぞ。



➡8方向にうまく弾が撃てるように練習しよう。



⬅このゲームでは、攻撃の基本は斜め前なのだ。

主な敵キャラ

よりより



⬆画面の隅から、中央に向かって編隊を組んでくる。方向を合わせて連射すればカンタンに倒せる。

死りょう



⬆上から横に編隊を組んで降りてくる。斜め上に照準を合わせて、うまく倒そう。

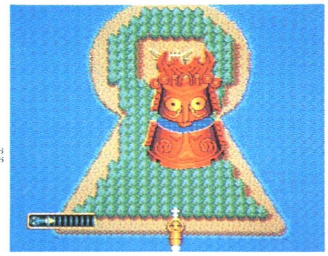
はうた



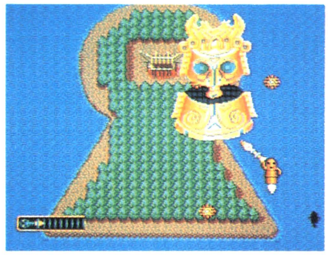
⬆周囲を回りながら包囲を縮めてくる。うまく穴を開けて、外から連射して全滅させよう。

ボス敵 オモイカネ

はにいに座標を合わせてワープし、実体化すると、8方向に弾を吐く。縦に避けるより、横に避けたほうがダメージを受けにくい。うまく剣の方向を操作して倒そう。



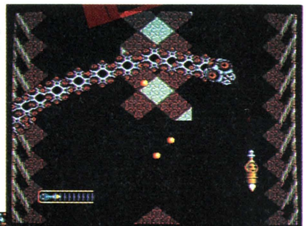
➡さわるとかなり大きいダメージを受けるぞ。



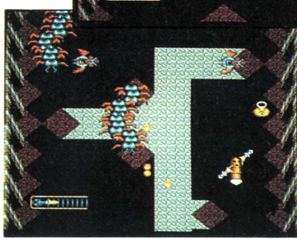
⬅実体化したところを狙って連射。楽勝だ。

ステージ2 ぜんいのあな

ステージが、カンタンな迷路になっている。といっても、途中にいくつか分岐点があって、はずれると分岐点まで戻されるだけ。別に迷子になることはないぞ。不正解ルートでは、いろんなアイテムが拾えるから、このステージでは、かえって不正解ルートに寄るほうがいいくらい。また迷路上に落ちているアイテムは、何度でも拾える。だから、同じ分岐点で何度も不正解ルートに行ってアイテムを稼ぐ、なんてこともできるぞ。ただし、いいアイテムがあるルートは、当然敵の攻撃もキツイけどね。

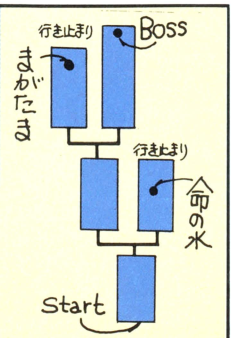


➡画面いっぱいに迫る敵。これでもザコなのだ。



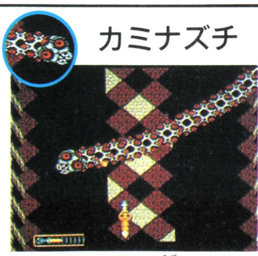
⬅右側の黄色い所にアイテムが隠されている。

カンタンMAP



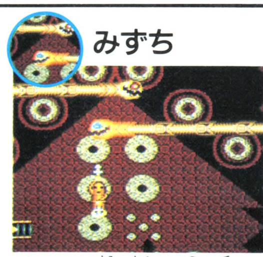
主な敵キャラ

カミナズチ



⬆一定のパターンで動いている。静止の状態で上に連射していけば、けっこう楽に倒せるはず。

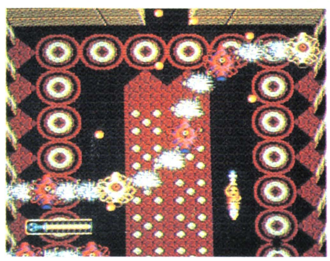
みずち



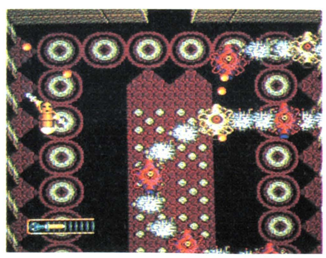
⬆いきなり横の壁から伸び出てくる。弱点の頭めがけて、スクロールに負けないように連射しよう。

ボス敵 オオナムジ

いくつもある体の丸い部分に、赤くなるまで弾をブチ込んで倒す。かなり強く、移動パターンを記憶しておかないとはさまれてしまう。「まがたま」を使った短期決戦で、一気につぶそう。



⬅黄色い部分をすべて赤くすれば倒せる。

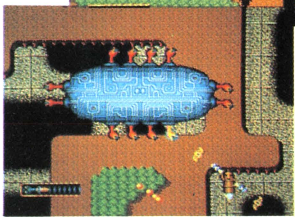


➡はさまれないように注意しながら攻撃しよう。

ステージ3 ぜんむかい

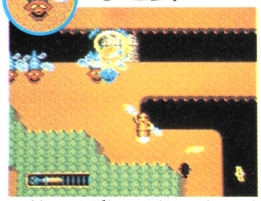
ステージ1と同じく、縦スクロールのみのステージ構成。でも、敵の動きや攻撃は、かなり激しくなってきている。どの敵もかなり強くなっているので、出現した所をうまく狙い撃ちしても、編隊のうちのいくつかは撃ちもらしがでてしまう。全滅させるつもりでいると、結構キツイかもしれない。ステージ2で「まがたま」を取っているのなら、苦手な敵の出現するポイントで、パアッと使ってしまったほうが、ダメージをくらうよりは、はるかにいいぞ。


➡敵もかなり強くなっている。接触に注意！

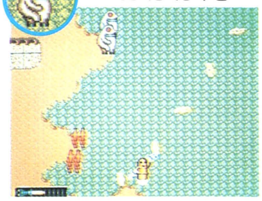

⬅砲台をすべて破壊すると爆発するのだ。

主な敵キャラ

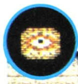
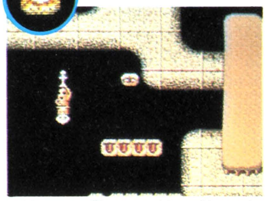
ひと虫



⬆上から出現し、編隊を組んで斜めに降りてくる。強いので深追いはしないように。

つぼかかえ

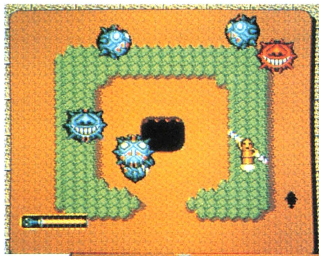


⬆左右に座標が合うと、ぞろぞろ弾を出す。出現したらスグに斜め攻撃で倒そう。

したただし



⬆下から出現する。横に編隊を組んでいるので、斜め下か横に攻撃するのが一番だ。

ボス敵 タジカラオ

分身をいっぱい落としていく。色の違うヤツが本体。画面の端をグルグル回っているので、近づいて連射。結構ラクに倒せる相手だ。

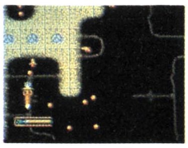

⬅赤い敵が本物。他はみんな分身。惑わされるな！


➡うまく近づいて連射！分身に接触しないように。

後半のステージにもしかけがいっぱい

ステージ4 こうむかい

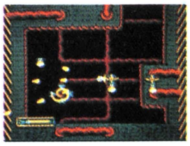
このステージは敵の攻撃が、非常に激しい。ステージ3で手に入る、「やさかのたち」をうまく使い、敵の弾を消滅させないと、カンタンにやられてしまうのだ。ヘタに地上物を残すと、後ろから攻撃されるぞ。

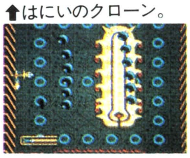

⬆地上にも敵が……。


⬆ボス敵、ウズメ。

ステージ5 むのあな

ステージ2と同じく、迷路のステージ。迷路自体は複雑じゃないけど、はにいのクローンが出現したりと、なかなかクリアは難しい。やられそうになったら前のステージにワープ。忘れずにね。

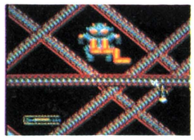

⬆はにいのクローン。


⬆ボス敵、スサノオだ。

ステージ6 しゅうむかい

非常に強い敵が、ぞろぞろ出現する。「さじふつのつるぎ」と「やさかのたち」を、うまく使いこなしてクリアしよう。どうしてもダメなら、「まがたま」や、「みえずのあわ」で、強引に進む手もあるぞ。


⬆強い敵に注意！


⬆ボス、ツクヨミだ。

ステージ7 えすのあな

暗闇の世界。「ひかりのくさ」がないと、敵がとても見づらいのだ。このステージのどこかに「くさなぎのつるぎ」と「かむどのつるぎ」が隠されている。どちらも強力な武器なので、ゼヒ見つけ出したい。


⬆分岐点の右側に敵が。


⬆ボス敵。強い!!

ステージ8 すかい

「やたのよろい」のお世話になったうえ、「まがたま」、「みえずのあわ」をフルに使わないと、とてもじゃないけどクリアできない。キミは最後の敵、「イザナミ」の姿を見ることができるかな？


⬆敵の攻撃もキツイ！


⬆最後の敵!?

Writer's Note

意外とカンタン!? 難易度設定がマル

システムがユニークな割に、操作性もゲームバランスも良い。コミカルなキャラクターで初心者でも遊べるが、上級者にも充分プレイできる難易度設定が〇。ただ、ステージの長さはもう少し短くても良かったと思うのだが。特にステージ1は単調に感じてしまった。（マッピー）

SCOOP!!

土居孝幸氏のイメージイラスト+

P-TYPE（桃太郎タイプ）

ゲームアイデアを募集してきた『P-TYPE製作がPC版で始まった。今回は土居さんのスケッチ（さくまさんのコメント付き）を公



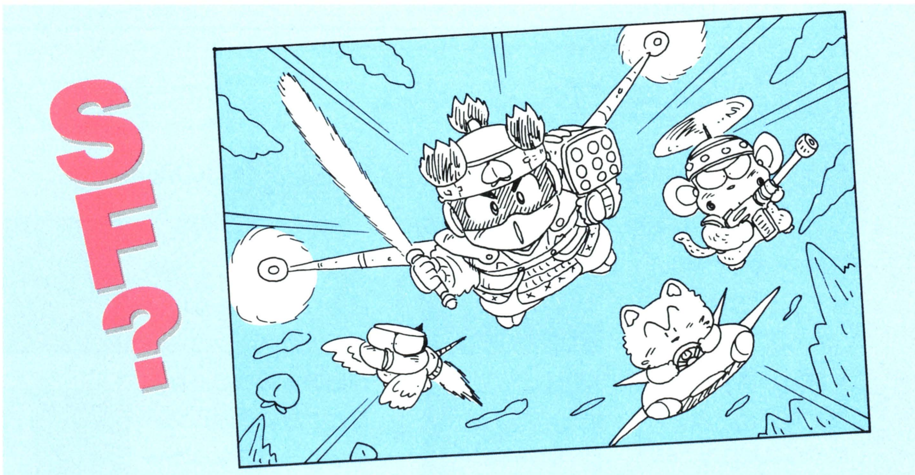
P-TYPE クランクイン

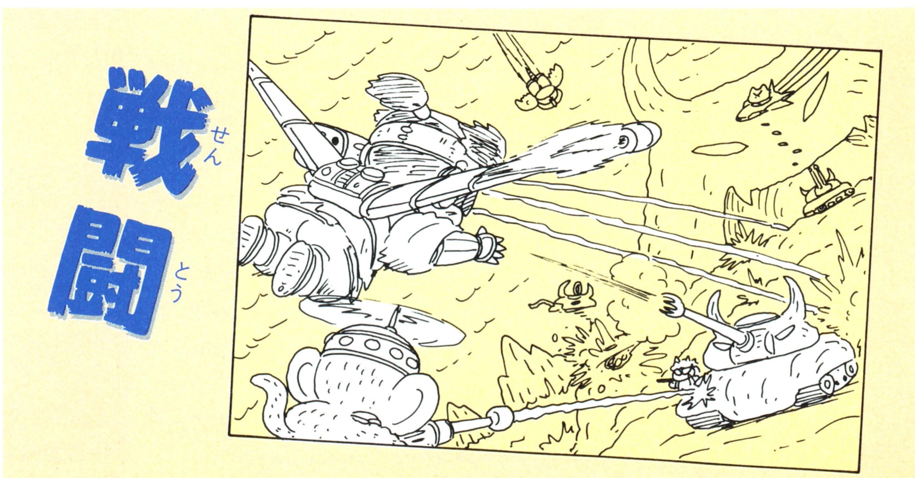
『桃太郎タイプ(P-TYPE)』の進行状況はといいますと、少し停滞しています。ハハハ。危ないとは思ったんだけど、年末にパソコンの『信長の野望・戦国群雄伝』が発売されちゃったもんだから……ハハハ。このシリーズが出ると、必ず1か月は仕事がストップしてしまうもんで……ハハハ。

とはいえ、サボってるわけではなく、現在スタッフ決めの方に手間取ってて大変なのです。ゲームデザインのチーフは『桃伝』シリーズで今や我がチームの大黒柱となってる桝田昌治に決定したんだけど、音楽の方が、いつもの関口和之くんがサザンの活動再開で無理なので、誰にしようかと悩んでいます。

あとMAP作り係、日程進行係、アシスタントと総勢10名以上のチーム内スタッフを決めるのもこれがけっこう大変なんです。

内容は今回ここで御紹介の土居くんのイメージ・スケッチでいよいよスタート。映画でいうクランクインです。　〈さくまあきら〉



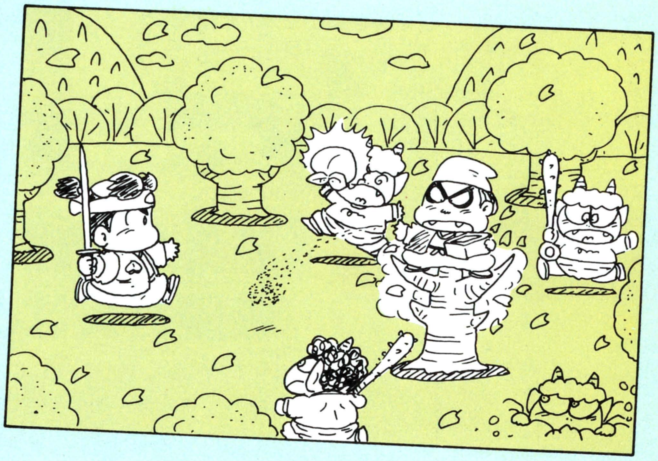


さくまあきら氏の㊙構想初公開!!

PCエンジンで製作開始

』の
ラフ
開。

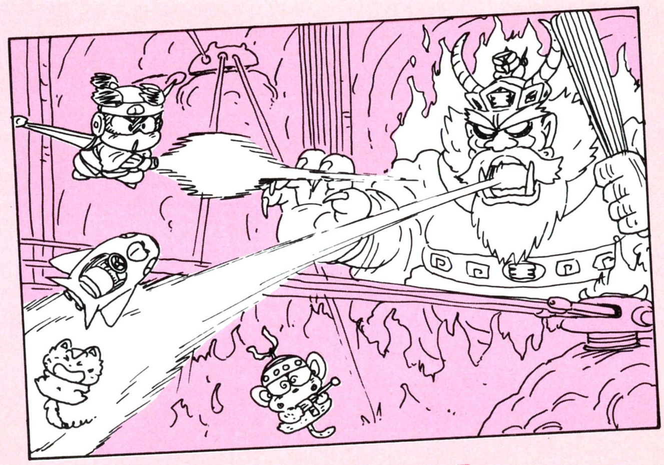
昔ばなし



いじわるじいさん、こぶとりじいさんといった昔話の名脇役もぜひとも登場させたいところだけど、そんなにいっぱい出しちゃうと、例によってメモリーが足りなくなってしまうので要注意。ただ灰を投げてくるいじわるじいさんって、いいね。擬人化した枯木を引き連れてくるってのはどうかな。『スーパーマリオ3』の屈伸運動するやしの木って、かわいかったと思わない？　灰が当たったかどうかの判定がちょっと難しそうだな。

SFっぽいアイテムで鬼と戦うかどうか、検討中なので、土居くんにちょっと描いてもらいました。少し違和感があるかもしれない。桃太郎らしく、ふつうの刀と桃の方がいいかな。サルのプロペラはおもしろいので、アイデアとして残しておこうかな。

こんな感じで、ゲーム作りの発想をふくらませていくわけです。シナリオの文章だけだと、どうしても小説っぽくなってしまって動きのないものになってしまうのです。



やっぱり最後は、巨大えんま大王との対決で決まりだね。これに関しては、けっこう構想あるんだけど、さすがに極秘。

全体的に、やっぱりSFチックに仕上げるよりも、昔話の世界をそのまま生かした作りの方がおもしろそうだなって気がする。

それと鬼のやられ方って大事そうだね。サヨナラ、サヨナラと手をふりながらやられる鬼みたいに、コミカルな感じの退場の仕方のアイデアがあったら教えてください。

V.S.えんま

鬼というと、武器が、金棒しかないって感じなので、かなり創作を加えなければいけない部分になりそうです。

相変わらず土居くんは、こういうとき鬼ヶ島のまんまの戦車などというバカげたスケッチを描いてくれます。このイメージ・スケッチから、舞台の書割りのような大きな鬼の面に隠れながら何人かの鬼が少しずつ前進してくるといったパターンはどうか？　といった議論がチーム内でもち上がります。

というわけで、いよいよ本格的になってきた『P-TYPE』。募集したアイデアは……

みんなのアイデアも入れちゃうゾ!

さくまあきらの P-TYPEゲームアイデア大募集
入賞者発表延期

前ページでも紹介したように、『P−TYPE』の製作が本格的にスタートしはじめている。

一方、1月20日にしめ切られたみんなのゲームアイデアも、さくまさん、土居さんをはじめ、スタッフの元に届けられ、優秀作品の選考に入っている。が、予想をはるかに上回る1万通近い応募に、スタッフ一同ビックリ。次号で最優秀賞ほかを発表する予定だったが、もう少し時間がかかりそうなのだ。「すべてのハガキ、お便りを読んで、スタッフ全員でジックリ話し合って決めたい」というさくまさんの意向なので、もう1か月だけ発表を待ってください。発表を楽しみにしていたみなさん、ごめんなさい。

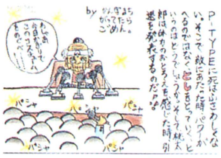
〈新発表日〉3月24日発売『㊙ファミコン』第6号、3月30日発売『㊙PCエンジン』5月号。

※『P−TYPE』ゲームアイデア募集に応募いただいた作品の著作権は、すべて角川書店に帰属させていただきます。御了承ください。



⬆山のような応募に目を通すさくまさん。

ちょっと紹介おもしろアイデア



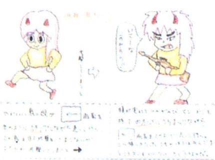
⬅弾に当たると死なずに年をとっていく桃太郎。(愛媛県・吉田卓司)



⬇だからなんだっつーんだよ！　という無意味さがおかしい。(福島県・名前不明クン)

⬆桃太郎の味方、グレートピーチだって。絵は楽しいね。(埼玉県・上村英高)





⬅攻撃するといきなり凶暴になる、かわいい鬼。(福岡県・井上敏勝)

意外な発想、楽しいアイテム。最優秀賞はどんなアイデア？

左の作品は、ほんの一例。この中から最優秀賞が選ばれるとは限らないぞ。このほか、かぐや姫に向かっておならをすると、怒って攻撃してくるという意外な発想（福島県・道下喜一）、キジが、→タカ→ダチョウとパワーアップしたり、イヌが柴犬→シェパード→オオカミとパワーアップするといったアイデア（東京都・小関弘司）もおもしろい。

アイテムで"けーさつ手帳"というのがあり、これをとるとピストルが使える（茨城県・本谷貴弘）というのも、ありそうでなかったアイデアだ。ガメラみたいに飛べて、手足をひっこめると無敵になれる"カメスーツ"（鳥取県・匿名クン）なんていうのもあった。どんなアイデアが最優秀賞に選ばれるか、楽しみだね。

※ここで紹介されたみんなには、500MACをプレゼントするぞ。

次号よりスタート!!
新連載『桃太郎チーム日記』

今年、『P−TYPE』を含めて4作のPCエンジン版ソフトを製作する予定の「桃太郎チーム」(さくまあきら氏を中心とする『桃伝』『桃鉄』を製作してきたグループ)。ファミコンで人気のあれとあれのII、そして最近のあれとこの『P−TYPE』を作る予定なので、PCユーザーとしては目が離せない。

そんな「桃太郎チーム」のどこにも載らない㊙情報満載でお送りする新コーナー『桃太郎チーム日記』がいよいよ次号からスタートするのだ。



桃伝が角川文庫に!!
『桃太郎伝説』〜BUNNKO版〜

1987年10月ファミコン版コミカルRPGとして発売、日本中を笑いの渦に巻き込んだ、あの『桃太郎伝説』がいまよみがえる!!

さくまあきら氏の原案を新鋭作家、沙藤樹氏が小説化。さらに笑いの世界を広げるために、随所にマンガを挿入した、新型コミック小説。ぜひ1冊読んで大笑いしてほしいもう1つの桃太郎伝説だ。



1月下旬発売

キミも左のハガキを使って参加しよう!

The Lord of The Crystal
水晶の王者

第3回　ドワーフ皇国

今回は、第２グループの行動開始。前回の第１グループとは違った世界の話なのだ。今月の舞台は、ユルセルーム中央部に険しくそそりたつデュロン山脈。ここに大きな勢力を保持するドワーフ皇国ニムロス王のもとへ、永遠の命をもつという伝説のドワーフ、ギムロ・ドンレスが訪問したところから始まる。まずはゼラじいさんの話を聞こう。



ゲームデザイン：遊演体
シ ナ リ オ：小泉雅也
イ ラ ス ト：中村博文

第3回　ドワーフ皇国

伝説のドワーフがデュロンの大皇国を訪れたときユルセルームの危機が明らかとなった



「さて、これまでの話は黒の神デュールの支配を受けた少年王ガザル・ディオールが自分の父との対決に勝利した世界での話じゃ。
　これからの話はガザル・ディオールが父との戦いに負けてしまったほうの世界じゃ。混乱せんようにな」
「ゼラじいさん、少年王の名まえはガザル・ディオールだよね？　それじゃ、ガザルのお父さんの名まえはなんていうの？」
「おう、それに気がついたか。タップは賢いのぉ。そうなんじゃ。歴史は少年王の名まえは記憶しておるが、父親の名はおぼえておらん。いろんな説はあるが、どれが正しいのやら。少年王をめぐる謎のひとつじゃな」
「少年王には謎が多いのね」
　子どもたちのなかでもけっこう年長の少女が落ち着いた口調で言った。
「そうじゃの。少年王には謎が多い。大暗黒時代にはいる直前のできごとだからじゃろうな。今話しておるのは少年王と結びついた謎のなかでもユルセルーム全土を巻き込むほどの最大のものじゃ。よぉく耳をすませて聞かんとわからなくなるぞ」
　ゼラじいさんはコホンと咳ばらいをした。
「時はイーヴォ暦1988年青の月第11日。紫の神ザリの月から青の神アウルの月にうつったわけじゃな。こちらの世界には少年王は存在せん。それを忘れんようにな」

3章 1　デュロン山脈到着

　デュロン山脈はユルセルーム大陸西方に位置する。大陸北西の端にある魔国デュラの南東方向にあたり、ちょうど国境のような役割を果たしている。黒の神デュールを信仰するデュラの鬼族がたえず山脈に入り込んでくるが、デュロン山脈は地形が険しく、天然の要塞である。この山脈一帯の地下に無数の坑道を掘りぬいて一大皇国を築きあげているドワーフたちは、そういった鬼族の侵入をよせつけることなく、ユルセルームでもっとも堅固な国家を営んでいる。

　ふたりのドワーフが険しい山道を登ってくる。人間の目にはあまりに険し過ぎて、とても道には思えないが、山の神でもある赤の神ガルパニによって創造された山の民であるドワーフ族にとっては立派な道なのだ。
　人間族や鬼族にとっては、ただの険しい山の塊にしか見えないデュロン山脈には、こうしたドワーフ族のための交通路が縦横に通じ、複雑につながりあった地下の坑道とあわせて、皇国臣民の生活の場になっている。
　先を行くドワーフはまだ若者だ。とはいえ、髭もじゃの顔つきは人間族の基準からすればとても若いようには見えない。
「こらこらジエロ、そんなに急ぐんじゃない。あわててもなんの得もないぞ。年寄りはいたわるもんだ」
　あとから若者を追うドワーフが声をかけた。声には独特のハリがあって、ことばの内容とは裏腹に少しも疲れている気配はない。
「そりゃ、年寄りは年寄りですけど、そんなことを言ったって少しも説得力はありませんよ。その気になれば、ユルセルーム大陸を半ば縦断するグルラムス、ノスラムス、エスラムス三連山を１週間で踏破してしまう。そんな体力は僕にだってありません」
「いくらなんでもそれは大ゲサだ。せめて三連山のうちのふたつにしてくれ」
「ふたつだって普通ムリですよ」
「そうだろう。わしにも無理だ。要するに、わしはあわてるなと言っているんだ。なんの得にもならん」
「でも僕には、ギムロ・ドンレス、あなたのような永遠の命はありませんよ」
「わしだって望んでそうなったわけではない。イーヴォがわしに与えた宿命だ」
　結局、若者の軽快な足どりについていく。
　しばらくして、ギムロ・ドンレスは立ちどまって後方を振り返る。若いジエロのほうはは調子を変えることなく先を登っていく。
「ジエロ！　後ろを見ろ！」
　ようやくジエロは足をとめてドンレスのほうを振り返ろうとした。けれども彼の視線はそのまま後方、南東の空に釘づけになった。
「あれは……何なんです」
「わからん。見たこともなければ聞いたこともない。1000年を超える生涯のなかでも」
「雲ですか？」
「だとしてもあんな雲は見たことがない」



「心が騒ぎます」

ドンレスは黙ってうなずいた。

南東方向、視界の彼方にはヴァロンの砂漠が砂煙にかすみ、さらにむこうにかすかにグルラムスとノスラムスの二連山がうかがわれる。その上空に、あたかも低く黒く垂れこめた雨雲のように。しかし、その様子は巨大な虹が宙に浮いているかのように見える。ゆっくりとうねりつづけるその動きは、見る者の心に不安を呼びおこす。大きさは想像を絶している。あるいはユルセルーム大陸を半ば東西に横断するのではないかと思われた。

3章 2
ドワーフ皇王ニムロス

山ひだを巡ると奇怪な暗雲は見えなくなった。かぎりなく心騒がす黒雲を目撃してからギムロ・ドンレスは口が重い。明らかに先を急いで、今やジエロの前を進んでいる。

やがて険しい道は少しばかり平らな広場に出た。数人のドワーフがたむろしている。門番だ。坑道へ続く扉が山側の斜面にある。

「皇王に伝えろ。古き友ドンレスが会いに来た、と」

ドンレスの口調は険しかった。それに皇王に対する敬意を欠いているようにも聞こえた。門番たちは一瞬警戒の色を見せたが、ドンレスの鋭い視線を浴びて、すぐに指示に従った。

しばらく扉の外で待っていると、なんと皇王ニムロス自らが迎えて扉を開いてくれた。

「ギムロ・ドンレス、ひさしぶりだ。かれこれ30年ぶりか。当時わたしはまだ23か24だった。変わらないな」

「これ以上、年の取りようもない。それより、あれを見たか」

「うむ、まあなかへ」

青の月といえば冬もかなり深まってくる。デュロン山脈は比較的北に位置しているうえに、高地となれば寒さは相当のものだ。王族専用の居間に通されて、ジエロはほっとした。一方、ドンレスと皇王は居間につくまでまったく黙ったままで、ふたりのあいだには緊張が高まっていた。

「あたたかい飲み物を」

居間に控えていた召使いにニムロスが指示した。それからドンレスに向きなおる。

「風の便りにファライゾンの王座が空位となったと聞く。ほんとうなのか」

ドンレスはうなずいた。

「1年半まえ、ファライゾンの魔法の王座はそれまでの王ライリオンが王位を占めつづけるのを拒絶した。以来、王座にふさわしいものがあらわれず、空位のままだ」

「報告を受けてわたしも自分の目であの雲を見た。目利きの者の言うところでは、暗雲はファライゾンの都あたりから三大湖を越え、旧エンダルノウムの上空をも越え、ラムザスの草原あたりまで続いているという」

あたたかい薬湯が運ばれてきていた。それをすすっていたジエロがニムロス王のことばに思わず立ちあがった。

「ラムザスの草原までですか！　それじゃあ、あの現象となにか関係があるのでは？」

ニムロス王がジエロのほうに体を向ける。

「あの現象とは？」

ちらっとドンレスのほうを見たが、ドンレスが話しだす気配がないので皇王に答えた。

「ここへ来るまえラムザスの草原で陽炎にいきあったのです、皇王。この真冬にです。そのうえ、普通の陽炎よりはるかに広い範囲におよぶようです」

「ふむ、尋常ではないな」

３人のあいだに沈黙がひろがった。が、それもつかのまのこと、居間の外がとつぜん騒がしくなった。若わかしい大声が聞こえてくる。声の質はドワーフのものではない。

「はなせよ、逃げやしないよ！」

「失礼します、皇王さま。宝物庫をねらって人間のコソ泥が……」

「はなせったら！」

まだ二十まえの少年が両脇からしっかり押さえこまれている。とはいえ押さえこんでいるのは小人、少年にとりすがっているようで少し滑稽な感じもする。

「いかがいたしましょう」

「はなせ。皇王さまに大切な話があるんだ」

「このやろう、いい加減なことを！」

脇のドワーフが殴りつけようとした。そのスキをついて少年はまんまと振りきって、居間のまんなかに踊り出た。

「やるな、人間の坊や。居間の出口の外をかためろ。そう簡単には逃げられない」

「しかし……」

「大丈夫だ」

ニムロスは衛士たちを追い出した。皇王は緊張を解いて、この騒ぎを余興のように楽しんでいるのだった。





3章　3

分裂した歴史

「大切な話を聞くまえに、名まえを聞こう」
「マール・マクマール。盗賊さ」
「そいつは勇ましい。で、大切な話とは」
　マールの屈託のない笑顔が、ちょっとすまなさそうな表情にかわって、
「ごめんなさい。ほんとうは伝説のドワーフ、ギムロ・ドンレスさんのほうに話があるんだ」
「伝説のドワーフとはたいそうな呼び名だ」
　ドンレスがマールの明るい調子に引きこまれて、優しそうな表情を少年盗賊に向けた。
「ユルセルームは今たいへんなことになっている。2つに分裂してしまったんだ」
「ばかな！　ユルセルームの大地にそんな巨大な裂け目なんてできていないぞ」
　ジエロがくってかかった。
「ちがうんだ、ジエロさん。歴史が2つに分裂してしまったんだ」
「歴史が分裂する？　どういう意味だ」
　ドンレスが落ち着いた口調で聞き返した。
「こちらの世界ではファライゾン王位は空位、でも、もうひとつの歴史の世界では、ファライゾンの王座にデュールの支配を受けた者がついているんだ」
「よくわからんが、もうひとつの世界とやらは大変なんだろう。デュールの手下がファライゾンの王座についたんだから。とはいえ、われわれの世界では空位。大きな問題はない」
　と、ニムロス王が言った。
「いや、皇王。そうではない。ユルセルームはもともと唯一無二、それが健全な姿だ。われわれの世界はわれわれの世界、あちらの世界はあちらの世界と知らぬ顔はできない。危機を迎えているのは唯一無二のユルセルーム世界、このユルセルームだ」
　マールはドンレスに微笑んで言った。
「ありがとう」

3章　4

伝説の水晶〝ラオラレナンの涙〟

　皇王ニムロスは腕を組んで考えこんだ。
「しかし、証拠がない。もうひとつの世界など、どこにあるんだ」
「証拠はある。あの奇怪な雲だ」
　ドンレスの声は完全に落ち着き払っている。
「あの雲がどんなふうに関係しているんですか。確かに不気味ではありますが、もうひとつの世界なんて……」
　とジエロがドンレスに尋ねた。
「どのように関係しているかはわからん。わしは学者ではない。しかしそう感じるのだ。感じないか、皇王ニムロス、ジエロ・ボーフ」
　マールは楽しげな明るい表情を浮かべて3人のやりとりをながめている。
「感じないこともないが、今ひとつ納得できん。もうひとつの世界だの、別の歴史だのと」
「関係を探るなど学者にまかせておけばいい。事実とはそういうものだ。確かにそのとおりだと感じられなければ関係を説明されたところで納得はできんものだ」
　ドンレスはマールに顔を向ける。
「それをわしに教えて、どうするつもりなんだ。何かできるのか、わしに」
「それは知らない。だけど、この危機の鍵は、あなたに永遠の命を与えている伝説の水晶、〝ラオラレナンの涙〟が握っていることは確かなんだ。話はそれだけ。じゃあね」
　マールは扉に手をかけると、一瞬にして居間から飛び出し、坑道が騒がしくなった。
　坑道をすみずみまで知りつくしているはずの衛士たちもまかれてしまい、少年盗賊は見事にデュロン山脈から姿を消した。

　その後、デュロンから交易のためにロードンの街に出たドワーフたちの情報によると、マール・マクマールの主張するユルセルームの危機と怪雲を結びつけて、人々のあいだに冒険の気運が高まっているという。

〈3章おわり〉

さてさて行動開始!!

キミのとれる行動は？

1. デュロン山脈に入り込んで、ドワーフ皇国について調べる。
2. デュロン山脈の北方に行って、鬼族の侵入に対抗する。
3. ギムロ・ドンレスの伝説について調べて回る。
4. ユルセルーム大陸東方に行って、巨大な蛇に見える怪雲について調べる。
5. ファライゾンに行って、ライリオン王が魔法の王座に拒絶された理由を調べる。
6. ラムザス草原に行って、奇妙な陽炎について調べる。
7. 〝ラオラレナンの涙〟の伝説について調べる。
8. ロードンの街に行って少年盗賊マール・マクマールの消息を調べる。
9. ギムロ・ドンレスを襲って〝ラオラレナンの涙〟を奪おうとする。

今月、メイルＲＰＧに参加するとどのような行動をとれるか、わしが説明しようの。

おぬしらが作ってハガキに記入して送ってくれるキャラクターは、ほとんどロードンの街にいたんじゃ。

なかにはロードンの街以外で、流れてきた噂を耳にした者もおるじゃろう。ま、それぞれ事情はあったんじゃが、とにかく冒険に乗り出そうという気持ちになった（それでキャラクターを作って、ハガキを送ってくれるわけじゃな。ハガキの記入のしかたは次のページにあるからの）。

ロードンに現れたマールは、人をひきつける独特な魅力があっての、ユルセルーム世界が分裂してしまったなどととっぴなことを言っているわりには、みんなマールの話に耳を傾けたんじゃ。ま、盗賊だけじゃなく吟遊詩人にもむいてるんじゃろうな。

その話を聞いたおぬしのキャラクターは、いっぱつ冒険に乗り出そうと思ったんじゃ。それで、キャラクターのとれる行動は行動選択肢表の１番から９番の行動と、特に何もしない（０番の行動）の10種類があるんじゃ。このなかから３つの行動を選ぶことになる。

●

３つの行動を選ぶにあたっては、それぞれの行動のあいだにある「相性」というやつに注意せねばならん。

たとえば１番と５番を選んでしまうとじゃ、ユルセルーム大陸の北西から南東まで、大陸を斜めに横断しなければならん。

５番の代わりに２番を選べば、どちらもデュロン山脈を動き回るから、行動がとりやすくて、成功の可能性も高くなるんじゃ。

今回のクセモノは３番と７番の「伝説」について調べる行動じゃな。重要な手がかりになるかもしれんが、漠然としすぎておるからの、うまく成功するかどうかじゃな。

それからじゃ、自分の職業のことも考えなければならん。体力のない魔法使いが２番を選んで、鬼族と戦いに行っても、まあ結果は悲惨なものじゃろうな。

第２グループにとっては最初の行動だからの、何かについて調べるというのが多い。９番だけは攻撃的じゃな。うむ、ドンレスを襲って勝ち目があるのは、どんなキャラクターかのお。

特に何もしないというのも、案外重要かもしれんぞ。行動は３つ選べるが、３種類もの行動に手を広げるよりは、たった１つの行動にすべてを賭けるというのも作戦じゃ。成功率は高くなるはずじゃ。とはいえ２つの行動が成功して、それぞれで得点をもらえれば、点数としては高くなるじゃろう。どうするかは、おぬしの判断じゃな。

●

今月の行動の結果は、１か月をおいて５月号（３月30日発売）での発表じゃ。今回のつづきの行動も、５月号じゃな。

今回、行動を開始するキャラクターたちは〈ファライゾンの王座にだれもついていない世界〉で活躍する第２グループじゃ（第１グループは先月行動していて、来月号に結果がのる）。

今月のおぬしの選んだ行動がうまく成功すればじゃ、その成功のていどに応じた得点がもらえる。成功しないと０点じゃ。

得点がもらえたキャラクターは歴史に記憶されたわけじゃな。その証として、キャラクター名が「ランキング表」に登録される。

まあ、ランキング表に名まえがなければ、残念ながら失敗じゃ。まあ、死んだようなもんじゃ。あきらめずに再挑戦しておくれ。もちろん、同じ名まえ、同じ種族、同じ職業のキャラクターでもかまわんぞ。

第２グループの次の行動は５月号じゃが、ランキング表に登録されたキャラクターが、行動の結果、さらに得点をかせげば、今までの得点に加算される。ランキングはその合計得点で新たな順位になるんじゃな。

出遅れたらどうするのか？　そう調子よくはいかんぞ。逆転はいつからでも可能じゃ。あきらめることはない。

●

次のページのキャラクターの作りかたを読んだら、もう一度このページに戻って、じっくりと行動を選んでおくれ。

おっと、ハガキをポストに入れるのだけは、絶対忘れんでくれよ。しめきり（２月14日）にも遅れんようにな。



MAIL RPG ゲーム

「水晶の王者」への参加のしかた

キャラクターの作りかた



キャラクターの作りかたを、おれ、少年盗賊マール・マクマールが説明するから、よく聞いて、すぐにハガキに記入して、急いでポストに入れてくれよ。

キャラクターはユルセルーム世界で活躍するキミたちの分身だ。

キャラクターを決めているのは次の４つの項目なんだ。「キャラクター名」、「種族」、「信仰する神」、「職業」の４つ。

「キャラクター名」は、もちろんキミの分身の名まえ。カタカナで16文字以内ならばなんでもいい。ユルセルームにふさわしいカッコいいのにしてくれよ。

「種族」には、となりのページの５種類がある。そのなかから選べばいい。「神仰する神」は７種類、「職業」は６種類ある。やっぱりとなりのページに書いてあるから、そのなかから選んでくれ。

選ぶときの注意は「種族」と「神」、「種族」と「職業」のあいだに相性があるということだ。

たとえば妖精族を選んだとしよう。妖精族を創造したイーヴォ神とは相性がいい。ほかにも土地によってメディート神を信仰していたりもするんだ。妖精は魔法と深く結びついた存在だから魔法使いなんて職業が向いている。相性は良いばかりじゃなくて、相性の悪い組み合わせもあるから気をつけてくれ。神さまの加護が得られなかったり、職業の利点を生かせなくなるからね。

ハガキの記入のしかた

キャラクターを決める４つの項目が決まったら、今度はそれをハガキに記入するんだ。

たとえば、キャラクターの名まえを「シャレイアフィアリア」として、種族を「妖精族」、信仰する神を「アウル」、職業を「魔法使い」とすると右の例のようになる。

今度は行動の選択肢の記入だ。前のページをよく読んで３つの行動を選んでくれ。３つも行動は必要ないと思えば１から９の数字のかわりに０を記入すればいい（０を２つ記入してもいいよ）。

右の例では、３番と４番と７番の行動の選択肢を選んだことになっている。ハガキの欄に書き込む順番は関係ないから、３－４－７でも、４－３－７でも結果はおんなじだ。

それから今度は、キャラクターの運の良さをあらわす運命数を決めるんだ。１から９までの数字ならどれでもいい。小さいほうがいいとか大きいほうがいいとかということはないから、まったくの自由だよ。

最後の暗証コード。これはとても大事なものだ。行動の結果が良くてランキング表に登録されたとするよ。そこでだれかが勝手に、キミのキャラクターを使おうとしても、この欄でキミが決めた正しい暗証コードが記入されなければ、行動が受けつけられないようになっているんだ。だけど、もしキミが自分の暗証コードを忘れてしまうと、せっかくの登録がムダになってしまうから注意しよう（ランキング表には暗証コードはのらないよ）。

ランキング表に登録されると、キャラクターの名まえ、種族、信仰する神、職業、は変えられなくなる。そこで記入欄の種族、神、職業の３つの欄にはかわりに、ランキング表にのせられている３ケタの登録番号を書き込むようになるんだ。

ランキング表の発表と登録は来月からなんだけど、来月号にのるのは先月号のハガキの結果だから、今月の結果は来々月に発表だ。楽しみに待っていてくれ。

今月のハガキのしめきりはスグそこに迫っている。２月14日必着だ。深刻に考えこんでいるヒマはないぞ。

みんなのハガキ、待ってるよ。

『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

キャラクターの名まえ❖カタカナで16文字以内（途中・含む）

種族（１から５の数字）❖❶人間族　❷妖精族　❸ドワーフ族　❹ハーフリング族　❺鬼族

信仰する神（１から７の数字）❖❶イーヴォ　❷デュール　❸オザン　❹アウル　❺ザリ　❻ガルバニ　❼メディート

職業（１から６の数字）❖❶戦士　❷魔法使い　❸祭司　❹吟遊詩人　❺商人　❻職人

第１～第３選択肢（１から９の数字）❖41ページにのっている行動の選択肢から３つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

運命数（１から９の数字）❖あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

暗証コード（ＡからＺまでのアルファベット）❖あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに３ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください（行動の選択は同じ要領で）。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

シ	ャ	レ	イ	ア	フ	ィ	ア	リ	ア		

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード
2	4	2	3	4	7		B

すでにキャラクターが登録されている人は、ランキング表の３ケタの登録番号を記入する

種族　選べるのは５つのうちからひとつ。キミのキャラはなに族の出身？　そしてどこで生まれたのか!?



人間族
まあみんなのよく知っている人間。種族としての特徴は、意志が強いこと（なかには弱いやつもいるだろうけど）。



妖精族
別名エルフ族。永遠の寿命をもっていて、魔法の能力にすぐれている。外見は非常に美しく、人間よりやや長身。



ドワーフ族
身長120センチくらいの小人族。髭が濃い。山岳地帯に坑道を掘って住んでいる。鍛冶を得意とする。



ハーフリング族
身長は１メートルに満たない小人族。木の穴や土に穴を掘って家にする。すばしっこく、体力の回復がはやい。



鬼　族
別名ゴブリン族。小柄でやせぎす。青白い肌に、牙と小さな角をもっている。自分勝手で臆病な性格。

神（スィーラ）　神々はわれわれの前に直接姿を見せることはない。わかっているのは色のイメージだけだ。

イーヴォ
白の神。調和と永続性を好み、運命や予言を司る。妖精族を創造したが、人間族からも広く信仰される。

デュール
黒の神。人間を創造し、鬼族やドワーフの創造に関係した。変革を好み、イーヴォに対抗心をいだいている。

オザン
金色の神。光、太陽、生命を司る。魔法使いに信仰されることが多い。

アウル
青の神。海の神でもあり、法と調和をも司る。ストラディウム人の信仰があつい。

ザ　リ
紫の神。知の神でもあり、魔法使いに信仰されている。伝達を司る。

ガルパニ
赤の神。山の神であり、ドワーフ族に信仰される。また統治と力を司り、戦いの神でもある。

メディート
緑の神。幽界の神であり、月や本能を司る。エルダの妖精たちに信仰されている。

職業　人気の高い職業がかならずしも高ポイントを得るとは限らない。種族や神との関連性もよく考えて。



戦士
とにかく戦うことが身上。体力とすばしこさが必要だ。



魔法使い
知力で勝負。体力がなくても、運動神経がにぶくても、知力と努力で認められる。



祭司
精神的な力と神の加護が不可欠。魔法に習熟し、不信心者に対抗する体力もある。



吟遊詩人
楽器をこなす器用さと、人気をあつめる陽気さや外見が必要だ。地理と噂に強い。



商人
誰でもある程度はできる。成功するには人の心を見通す力が必要。噂には強い。



職人
とにかく器用さが必要だ。取り得はねばり強いこと。体力もある程度ある。

地図の説明

今回の舞台となったデュロン山脈は、北西の端にある魔国デュラのすぐ右下にある。今月、少年盗賊マールが現れてユルセルームの危機を主張して回った街ロードンは、デュロン山脈の左下、ヒュラー湖のすぐ下にある。グルラムス、ノスラムス、エスラムスの三連山は大陸中央、ラムザス草原のすぐ東側にある。ファライゾンの都は大陸東南の海の近く、大陸を東西に横断する「王の道」の始点にあたっている。



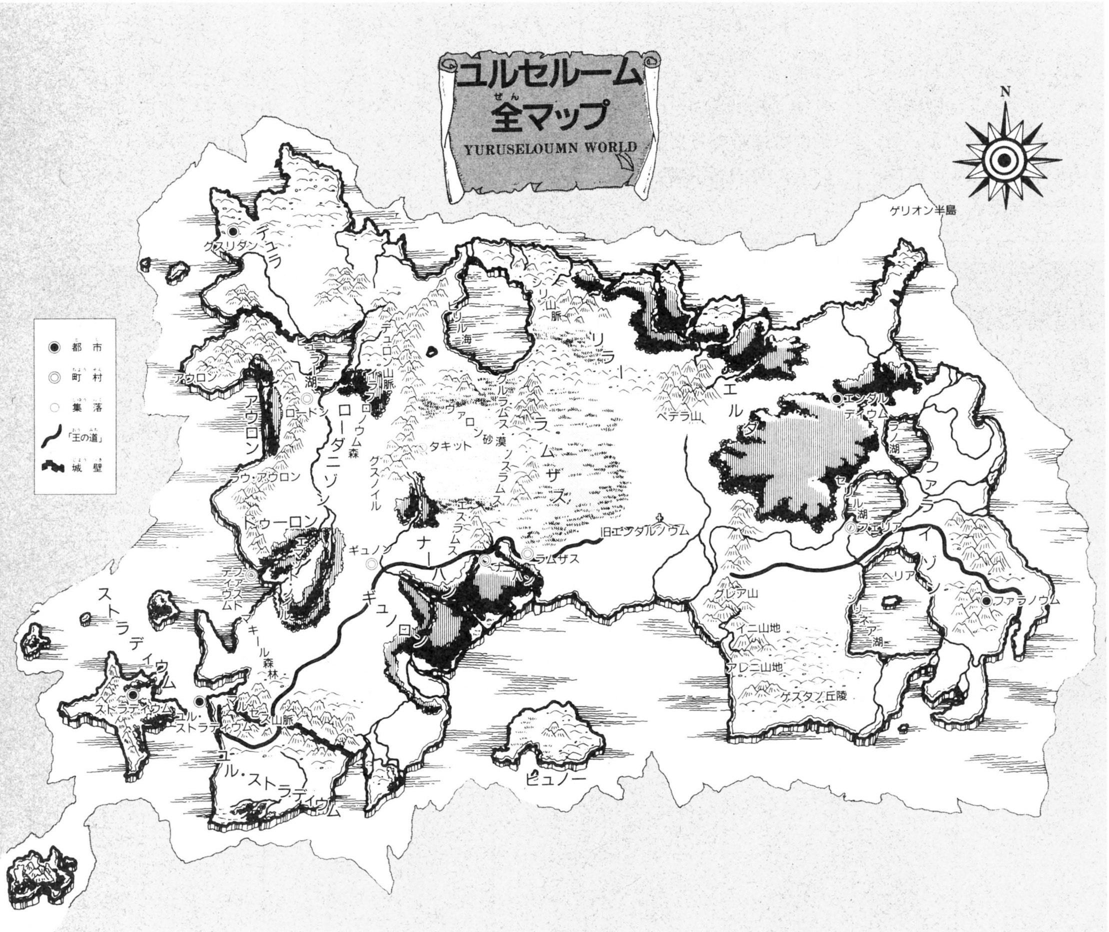
水晶球通信

今月で連載も3回めとなりました。これを書いている時点では、先月号の集計が始まったばかりなので、何人くらいがこのメイルRPGに参加してくれるのか、ちょっと心配です。でも大丈夫だよね？

さて、今月は先月号と変わって〈ファライゾンの王座にだれもついていない世界〉のお話。来月はガザル・ディオールが王座についている世界にまた戻るわけで、ちょっと混乱しそうだけど、がんばってついてきてね（ハガキの集計のつごうで、どうしても第1グループと第2グループに分けないといけないんだ。今月は第2グループのほうだよ）。

だから、今月ハガキで送ってもらうキャラクターは、先月のキャラクターとはまったくの別人だから、そこらへんを間違えないようにね。ちょっとめんどうだけど、別人だからこそ、最後にランキング上位の参加者がもらえる〝福袋〟を2つももらえてしまう可能性もあるのだから。別人とはいっても、キャラクター名や種族とかが全部おなじでもかまいません。

来月号でハガキの結果を発表できます。参加してくれた読者のキャラクターをストーリーに取り入れたいと思ってます。もちろん、今月参加してくれれば、来々月のストーリーに登場できる可能性がありますから、ドシドシ参加してください。





次号予告

第4回「草原のエルフ乙女」

純白のユニコーン、シャロアローンとともに、ラムザス草原をかけ抜ける、妖精の美少女、レミリナファレンが登場だ。

人気ゲームを誰よりも早く攻略しよう!!

HOW TO WIN
ハウ　ツー　ウィン

PART II

SPECIAL

さ〜てさて、これから15ページにわたって、期待のビッグゲーム、『ダンジョンエクスプローラー』をマップ付きで完全攻略するぜ!!　まいったか〜!?

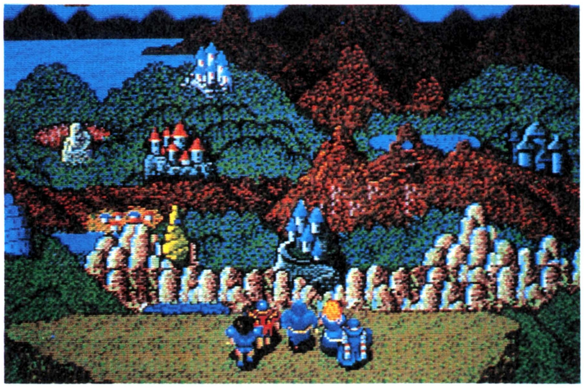
驚異の5人同時プレイ

Dungeon Explorer

ダンジョンエクスプローラー

ハドソン／3月4日発売／¥5,800

5人同時プレイが楽しめる本格アクションRPG『ダンジョンエクスプローラー』。PCエンジンならではの不気味かつド迫力のグラフィックで展開する全14幕の大冒険だ。今回はシナリオ10までのダンジョンを完全チェック。これさえ読めばキミはダンジョンの中で迷子になることはないぞ！



STORY



⬆王の命令を受け、ダンジョンをめぐる勇者たち。だが、その行く手にはモンスターたちが待ちうけているのだ。

遠い昔、世界のどこかにコーネリア王国という美しく平和な小国があった。しかし、歴史が教えるように永遠の平和というのはありえない。いつしかコーネリアには邪悪な影が忍び寄っていた。

―――魔王が復活した!?

王国の将来を憂えられた、国王・アルデ4世は、この地に古くからある言い伝えを思い出していた。

「魔物を倒す唯一の方法は、アイラの玉を探しだすこと」。

コーネリアのどこかに隠されているというアイラの玉。この玉には不思議な力があり、手に入れた者は世界を支配することができるというのだ。さらに、アイラの玉を手にするためには、クリスタルを探さなければならないという。

アルデ4世は国内の勇者たちを呼び集め、クリスタル探索を命じるのだった。

はたしてコーネリアの運命は!?

Ⓒ1989 HUDSON SOFT　Ⓒ1989 ATLUS LTD.

キャラクターの選択がキメ手！

同時に5人まで楽しめる

『ダンジョン　エクスプローラー』の最大の特徴は、同時に5人までゲームに参加できること。友だちのキャラと協力すれば、全面クリアも楽勝。もちろん、1人でも楽しくプレイできるぞ。



キャラを成長させよう

ほかのRPGと同様、このゲームもプレイを進めていくと、キャラクターは経験を積んで成長していく。強くなれば転職だって可能になるキャラもいるぞ。みんな悩んで大きくなれ。



⬆レベル11まで成長した戦士だ。

コンディション表示の見方

プレイ中にRUNを押すと、各キャラのコンディションを見ることができる。メニューが表示されたら、知りたい要素にカーソルを合わせて選択しよう。



⬅通常プレイ時のコンディションエリア。RUNを押すとメニューが表示される。





⬆パスワード表示。各キャラのその時点でのパスワード（10文字）が表示される。



⬆レベル表示。各キャラの現在のレベルと、そのレベルでの最大のヒットポイントを表している。



⬅ステータス表示。AGは機敏性、ATは攻撃力、STは体力、INは知力。

キミはどのキャラを使う？

ファイター



戦士。攻撃力が高く、無難といえば無難なキャラ。武器はソード。

機敏性	8	攻撃力	10
体　力	9	知　力	7

白魔法	マジックシールド
黒魔法	マジックソード

シーフ

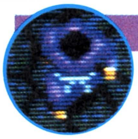


盗賊。倒した敵からアイテムが出やすい。武器はダガー。

機敏性	10	攻撃力	6
体　力	8	知　力	6

白魔法	マジックキュアリング
黒魔法	ウォーサイレン

ウォーロック



呪術師。魔法のエキスパートだ。武器はツイングローラーを繰る。

機敏性	7	攻撃力	7
体　力	8	知　力	9

白魔法	マジックバインディング
黒魔法	サンダーボルト

ウィッチ



魔女。あんまり強くないが可愛い。チャームドスターが武器。

機敏性	7	攻撃力	7
体　力	6	知　力	7

白魔法	マジックキュアリング
黒魔法	サンダーボルト

バード



吟遊詩人。武器はダート。成長するとハーミットに転職が可能。

機敏性	8	攻撃力	5
体　力	6	知　力	8

白魔法	リターン
黒魔法	リクエスト

ビショップ



司教。足は遅いが魔法はスゴイ。武器はホリィライトを使う。

機敏性	6	攻撃力	6
体　力	7	知　力	9

白魔法	マジックヒーリング
黒魔法	モータルブレス

エルフ



妖精。足が速く、毒にも強い。フェアリーボルトという武器を使う。

機敏性	9	攻撃力	8
体　力	5	知　力	6

白魔法	マジックヒーリング
黒魔法	ウォーサイレン

ドワーフ



小人。強じんな体力が売り物。武器はバトルアックス。

機敏性	6	攻撃力	8
体　力	10	知　力	5

白魔法	マジックバインディング
黒魔法	ウォーサイレン

ハーミット



仙人。バードが転職した最強キャラ。ただし足が遅いという欠点も。

機敏性	？	攻撃力	？
体　力	？	知　力	？

白魔法	？
黒魔法	モータルブレス

プリンセス



王女。バラン城の地下に捕えられている。最も能力バランスがよい。

機敏性	？	攻撃力	？
体　力	？	知　力	？

白魔法	マジックヒーリング
黒魔法	マジックリード

強力なキャラを仲間にしよう

強いキャラが身内にいると心強い。中でもバランスのとれたプリンセスはぜひ仲間に加えたいものだ。彼女は最初に選ぶことはできない。旅の途中で仲間に加えることができるのだ。

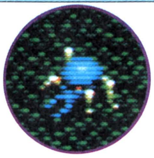
おすすめパーティーは？

やはりファイターが基本。ほかに攻撃魔法のウォーロックやビショップも使えるぞ。また、どんなところからでも城にワープできるバードがいると、ピンチのときに大助かりなのだ。

恐怖のザコキャラ軍団

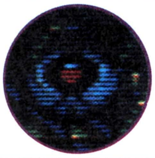
RPGといえばモンスターの宝庫。『ダンジョンエクスプローラー』でもおぞましいモンスターが続々と登場する。その一部を紹介しよう。

ドクロアリ族



死者の怨念を宿したアリ。耐久力、攻撃力に優れ、動きもすばやい。魔法攻撃で倒せ。

メタルスライム族



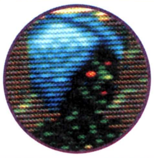
スライムが進化し、金属外骨格を持つようになったもの。耐久力に富み、魔術も使うぞ。

ゴブリン族



小鬼。その攻撃はすばやく、執拗だ。最上位のデビルゴブリンは有毒。魔法攻撃が有効だぞ。

歌姫



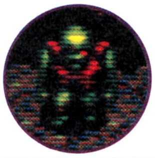
植物に転生した低級霊。地中を移動し、生命力にあふれたものを狙う。毒による攻撃もしてくるぞ。

ウィル・オ・ウィプス族



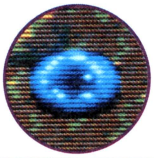
ダンジョン内に生息している謎の浮遊生物。予測しがたい動きをする。魔法攻撃が有効。

ゾンビ族



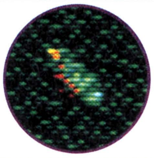
復活した死者たち。かける魔法によって、逆に相手のHPを増やしてしまうことになるので注意が必要。

スライム族



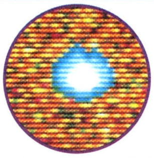
ゲームで有名になった原生動物。あのゲームに登場するものと同様、弱い。ザコキャラの王者。

芋虫族



魔力を備えた芋虫。気色が悪い上に、耐久力が強く、さらに有毒で、魔術攻撃までしてくる。

デス



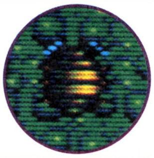
一定時間内にジェネレーターを破壊できないと出現する。攻撃力は強大。出現させないようにしよう。

骨騎士



呪術によって操られているガイコツ。接近しながら剣を投げつけてくる。耐久力は低い。

ガムデ



死者の怨念がのりうつった昆虫。地中に生息している。耐久力は強いが、魔法攻撃に弱い。

爬虫人



大トカゲを戦闘用に飼育したもの。3種類が確認されている。耐久力、攻撃力ともにかなり高い。

マッドマン類

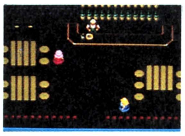


泥人形。耐久力は高いが魔法に弱い。ただしゾンビ同様、魔法によっては逆に助けることになるぞ。

始まりはアルデ城

酒場で登録

ゲームはアルデ城城下の酒場からスタートするのだ。酒場の主人がプレイする人数やキャラクターの職業をたずねてくる。またゲームオーバーになってしまったときはここでパスワードを入力すると、その時点のレベルで復活できるぞ。



←ここで人数と職業を決めるのだ。

王様に会おう

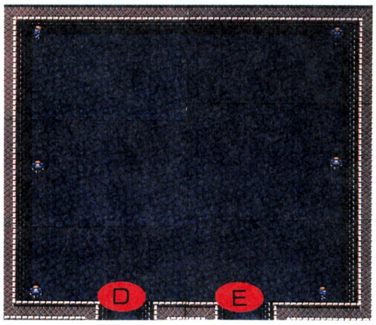
城内に入ったら、まず王様に会う。何をすればよいかを教えてくれるぞ。また、プレイ中にレベルUPしたらまた会いにこよう。ポーションをくれるのだ。



←アルデ城の2階にある王様の部屋。

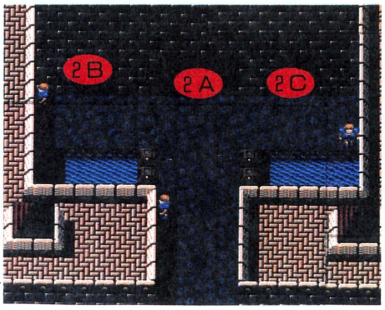
③闘技場

城の1階の奥にある大きな部屋が闘技場だ。多人数プレイのときは、ここで味方同士で戦うことができる。ゲームの本編とは無関係に、バトルロイヤルしてみるのも楽しいぞ。



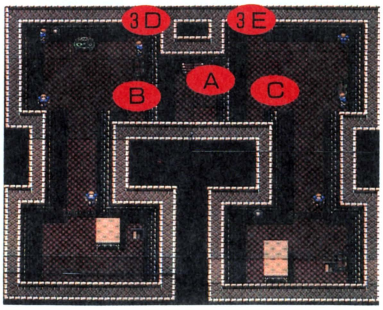
①アルデ城入口

中央の入口から入ると、王様の部屋への階段のある1階に来る。



②1階

中央の階段を上がると王様の部屋だ。このほかにも部屋はあるのだが……？

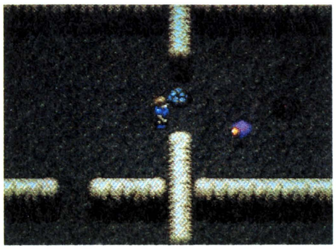


マップの見方　同じアルファベットの記号へ移動できます。数字は移動先のマップナンバーを表します。赤マークは双方向、黄マークは青マークへの一方通行です。

シナリオ1 レイスの洞窟

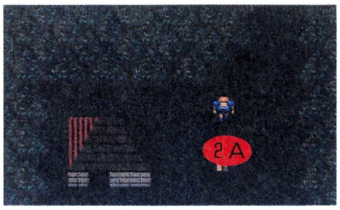
魔王のクリスタル、アイラの玉を探す冒険が始まった。まずは王の言葉にしたがって、アルデの城下町を南に進んでみよう。そこには勇者たちが立ち向かう最初のダンジョン、レイスの洞窟がある。

ここでは最下層に潜むボスキャラ、ブラックスタール以外は手強いモンスターも出現しないし、ダンジョンの構造も割と単純。敵キャラをどんどん生んでくるジェネレーターを優先して破壊するという戦闘の基本さえおさえておけば、まずは問題ないだろう、またダンジョン中の岩は壊せるものと壊せないものがある。壊せないものは押して動かそう。パズルのようになっているところもあるのだ。でもちょっと考えればカンタン。



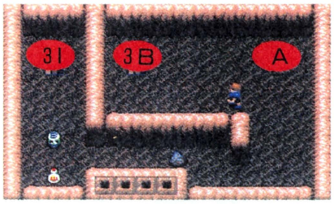
⬆岩を破壊しているとき背後に注意。手早くやらないとモンスターが襲ってくるぞ。

① 洞窟への入口

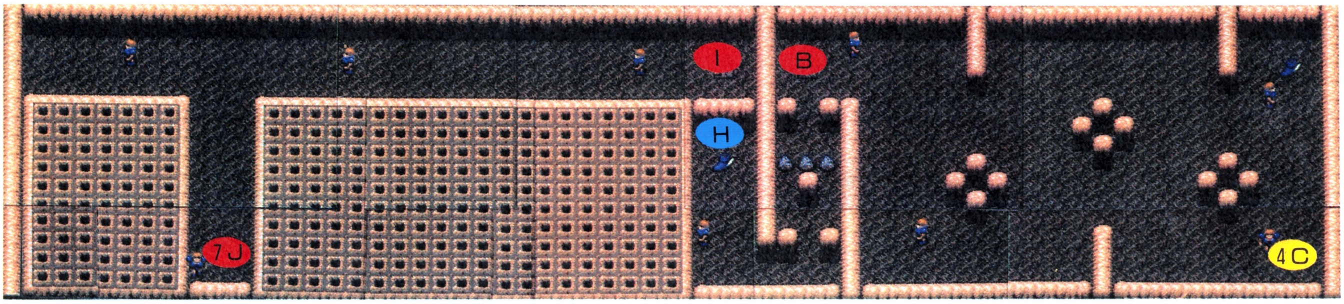


アルデ城の南の森の中を行くとやがて道が途切れ、地下へ下りる階段のようなものが見つかる。その隣の家の人の話では、どうやらそれはレイスの洞窟への入口らしい。また、この洞窟を抜けるとミーバという村へ着くぞ。

② 地下1階



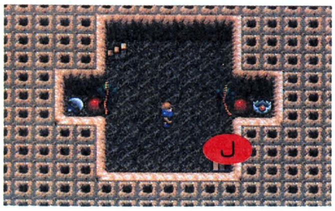
洞窟に入るやいなや、王様の部下だというチャンダーという男が話しかけてくる。彼はこの洞窟のボスを恐れるあまり、ここでふるえてばかりいるという。またこの階の左の部屋へは、この男が邪魔していて行けないので、中央の階段から下へ。



③ 地下2階

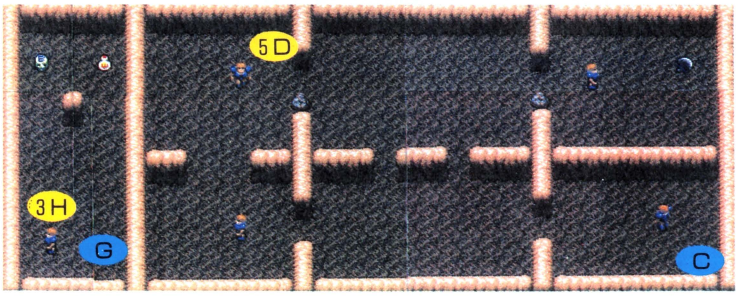
広い階だが、左半分へはボスを倒した後でないと行けない。次つぎと敵を生み出すジェネレーターを先に壊していかないと苦戦するぞ。

⑦ ミーバの村へ



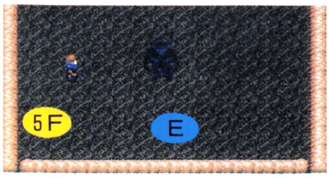
ブラックスタールを倒すと出られる部屋だ。両はしのアイテムは必ず取ろう。左上の階段を上るとミーバの村だ。

④ 地下3階



この階の部屋と部屋の間にある岩は、通常の武器攻撃で破壊できる。気にせず敵をねらい撃って進もう。

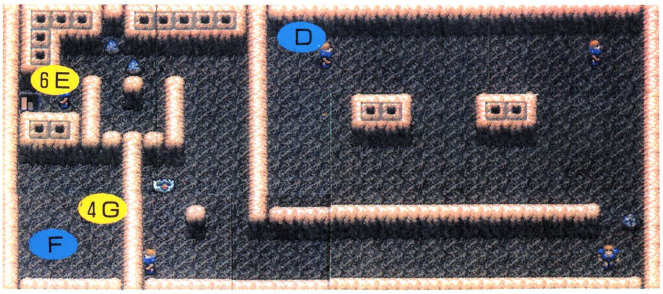
⑥ 地下5階



●ボスキャラ／ブラックスタール

動きも弾のスピードも速く、最初のボスにしてはかなり手強いのだ。

⑤ 地下4階

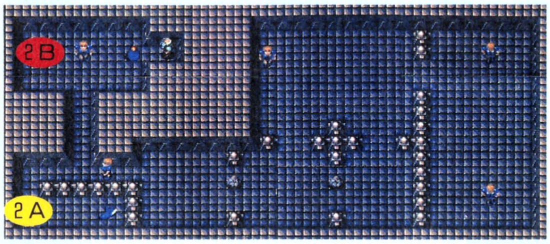


狭い中にジェネレーターが５つもある部屋があるので注意。また、左上にある２つの岩は、地下３階にあった岩と違って壊せない。うまく押して動かして通るのだ。

シナリオ2 ミーバの村

ほの暗いレイスの洞窟を抜けると、そこはミーバの村だった。村人たちはブラックスタールを倒した勇者たちをあたたかく迎えてくれる。しかし、この村の地下にも灼熱の炎渦巻くダンジョンが待ちうけているのだ。

① 地下1階



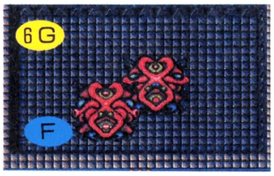
平和な村の地下は、一転して怪物どもの世界。このシナリオ全体の最大の難関、一定間隔で吹き出す炎が早くも出現。これに少しでも触れると大ダメージだ。

⑤ 地下5階

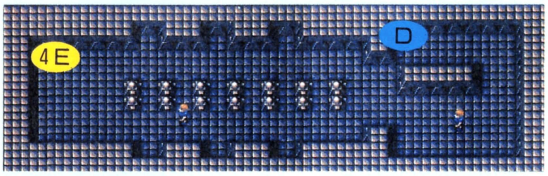
●ボスキャラ/アメイラ

ミーバの村人を恐れさせている怪生物アメイラだ。こいつはかなり体力があるうえに2匹もいるので、まず片方を集中攻撃して倒してから残りを攻撃しよう。



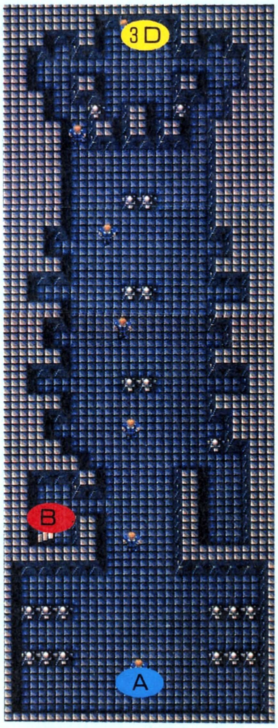


➡見るからにグロテスクなモンスター。動きは遅いが、四方八方どこへでも攻撃してくる。



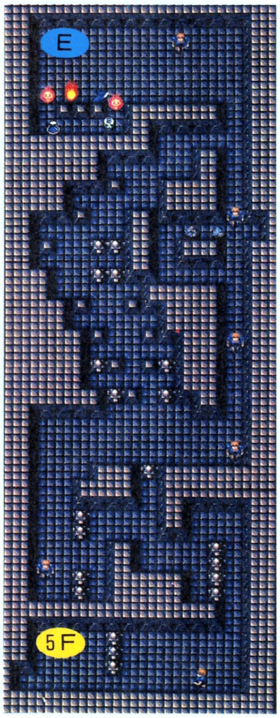
③ 地下3階

今度は上下からの炎攻撃だ。この階に関しては、炎の吹き出す元は無視して、すばやく炎と炎の間を駆け抜けた方がいい。ジェネレーターも確実に壊せ。



② 地下2階

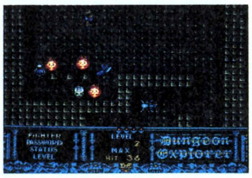
左右から同時に炎が吹き出してくるうえ、モンスターどももウヨウヨ。ここを無傷で進むのは不可能に近いだろう。ここはタイミングで炎をかわすよりも、多少難しいが斜め攻撃で、炎を吹き出す元をひとつずつ破壊していこう。



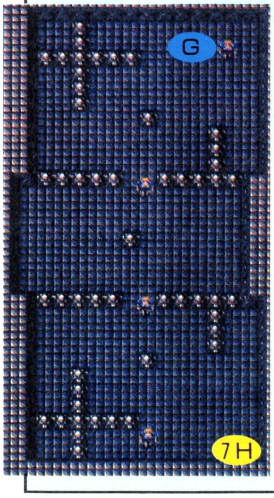
➡左上では炎とアイテムがぐるぐると回転している。うまく炎に触れないようにして取ろう。

④ 地下4階A

この階は途中で2つのルートに分かれている。しかし、安全な方の通路には異常な引力が働らいているため、ある程度の機敏さがないと通れない。そのためレベルの低いうちは、いやが応にも危険な炎の吹き出す通路を進まなくてはならない。

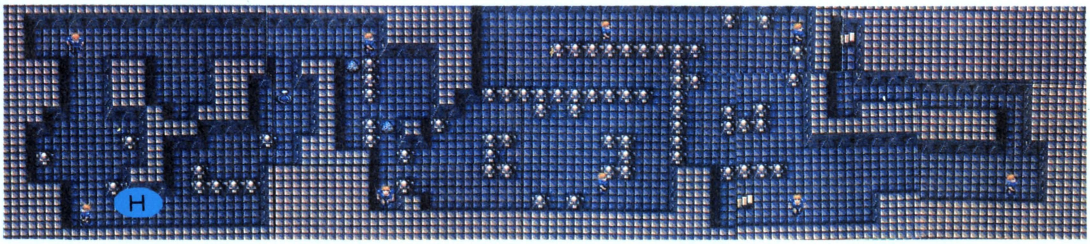


⑥ 地下4階B



アメイラを倒してレベルアップするとここへ来る。ヒットポイントもかなり増えているはずだから、この階をクリアするのは比較的楽なはずだ。十字型に吹き出してくる炎は、すばやく死角へ回りこんで炎の元を断っていけば問題はない。

⑦ バラン城へ



次のシナリオ、バラン城への抜け道は、あらゆる炎の障害が駆使された大迷路になっている。ヒットポイントの残りに気をつけながら、慎重に進むしかない。

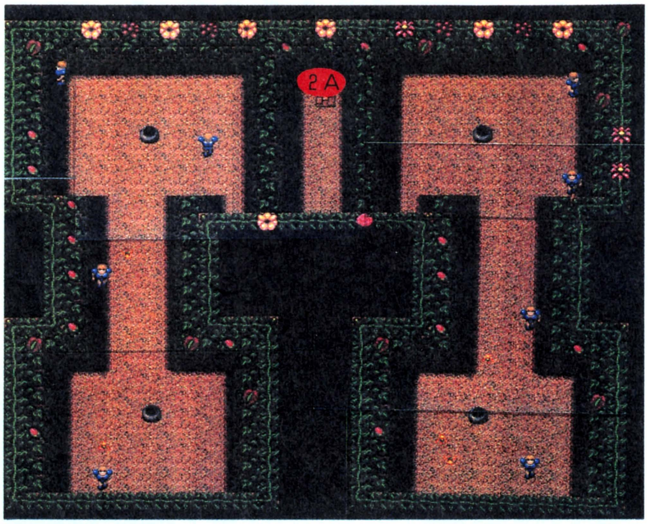
マップの見方　同じアルファベットの記号へ移動できます。数字は移動先のマップナンバーを表します。赤マークは双方向、黄マークは青マークへの一方通行です。

シナリオ3 バラン城

恐怖の炎の迷宮を抜け、再び陽光にあふれた地上へと戻ることができた。が、次の目的地バラン城へは、もう一度ちょっとした地下道を通る必要がある。この地下道の中で、途中ひとりの美しい女の子が、鉄格子の中に閉じ込められているのを発見した。なんと、彼女こそバラン城の王女アイフィルだった！　実はバラン城はローズマリーという魔物に襲われ、すでにその手下のモンスターどもの支配する魔城と化していたのだ。彼女を救うにはローズマリーを倒すしかない。だが、悪の巣窟と化しているはずの城の表門は固く閉ざされたままだ……。いったいこの城の秘密とは？　そしてアイフィル王女の正体は……？

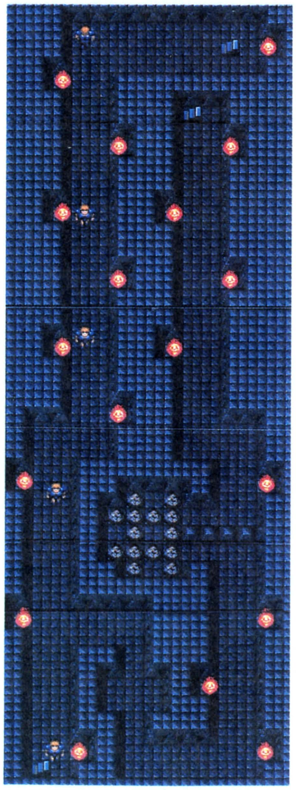


⬆石像を破壊！　これでバラン城の奥へ進めるようになるぞ。



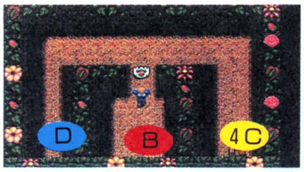
① 1階

バラン城の中央口は扉が閉じていて入れないが、その両脇の入口からここへ入れる。モンスターどもに荒らされた城内には、謎の黄色い像が8体。実はこれらの像をすべて壊せば、中央口の扉が開いて入れるようになるのだ。



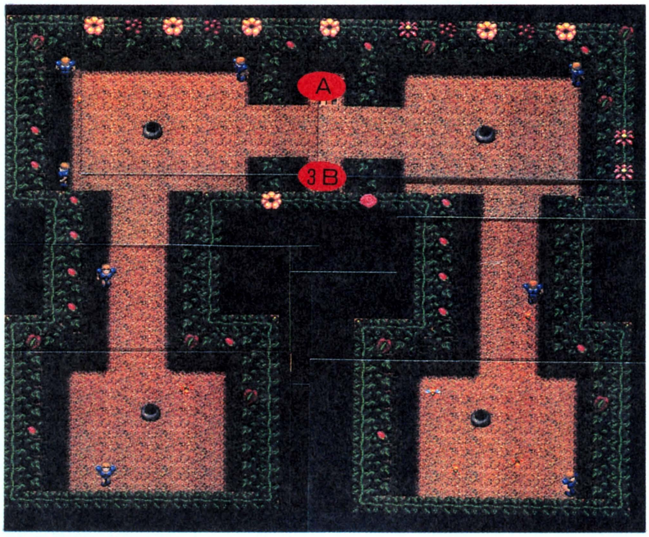
⑤ バラン城へ

このダンジョンの途中に、バラン城の王女アイフィルが囚われの身になっている。だが、どうやらローズマリーの魔法を解かないかぎり、彼女は助け出せないようだ。一刻も早くローズマリーを倒し、そのあと忘れずにここへ来よう。そこには彼女の姿はない。しかし、なにか重要なメッセージが見つかるはずだ。



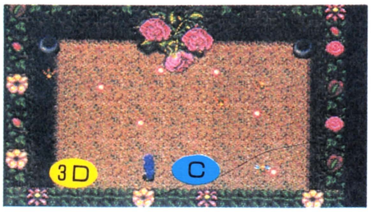
③ 3階

狭い階だが、まん中に大きな扉があって行き止まりになっている。この扉は2階の青い像をすべて壊せば開くぞ。あわてて来てしまった人は2階に戻ろう。



② 2階

中央の入口を開けて、中に入ったところにある階段を上るとこの階へ来る。ここは各部屋の右上と左上のすみに青い石像が計8体置いてある。もちろんすべて破壊しておこう。3発ほど連射すれば大丈夫だ。



④ 4階

美しかったバラン城を廃墟と化し、アイフィル王女を地下に幽閉した張本人ローズマリー。その名の通り、見るからに毒々しい色をした巨大なバラの花の化け物だ！

●ボスキャラ／ローズマリー

しかしコイツは1か所から移動しないので、吐き出す弾だけをよけながら、3つの花をひとつずつ破壊していけば、意外と楽に倒せるはず。見かけほど強くないボスだ。



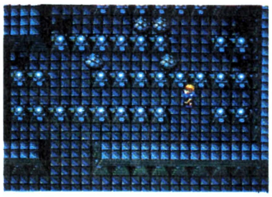
⬆ボスキャラの中では最も弱いじゃないかな？

マップの見方　同じアルファベットの記号へ移動できます。数字は移動先のマップナンバーを表します。赤マークは双方向、黄マークは青マークへの一方通行です。

シナリオ4 ノスタルジア

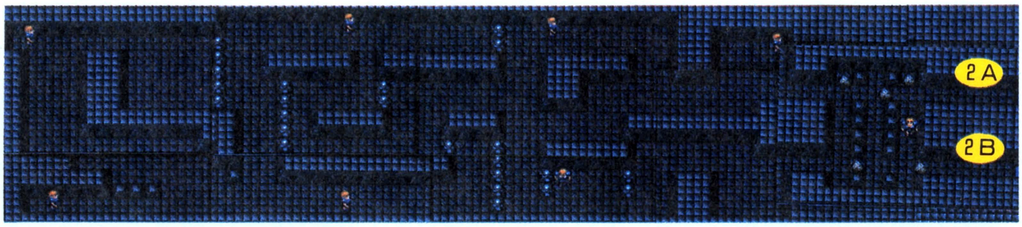
ローズマリーを倒して地下道に戻る。王女が脱出したとき残したパスワードの意味は？　また、その先の通路に立つ男は敵か？　味方か？　謎が謎を呼ぶ冒険の次なるステージ、ノスタルジア。「郷愁」という意味とはうらはらの、転がる岩が行く手をはばむ迷宮だ。

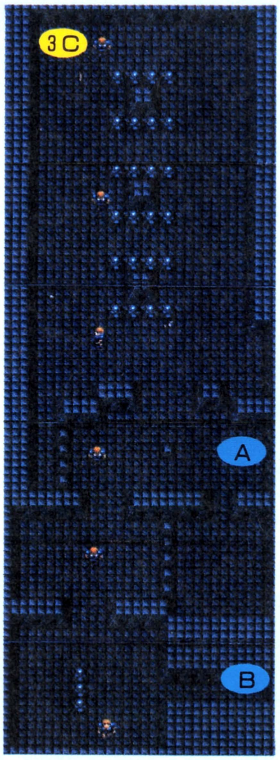
⬇ゴロゴロと転がってくる岩に注意！



①地下2階A

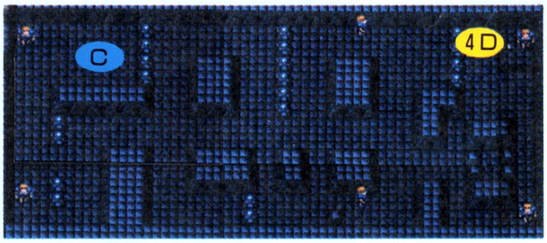
このシナリオの最大の特徴は、いたる所にあるブラックホールのような穴から岩が次つぎと生み出されて転がってくることだ。当たると痛い。





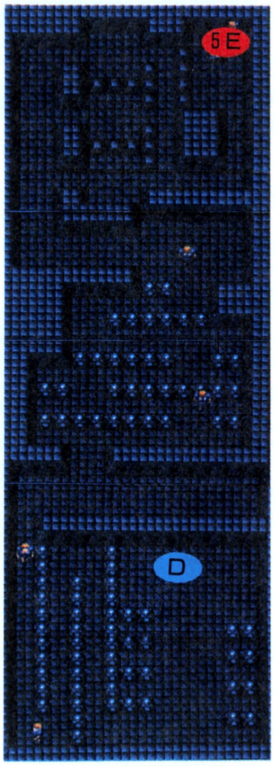
②地下3階A

転がる岩はスピードがそれほどでもなく、また岩自体も連射すれば十分壊していけるので、シナリオ2の炎ほど苦にならないだろう。この階ではウジャウジャ現れるゴブリンに注意。



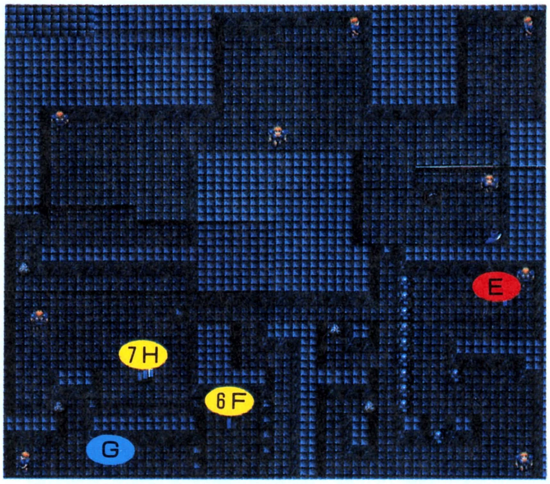
③地下4階A

この階は進行方向の反対から岩が襲ってくる。注意深く進んで行こう。



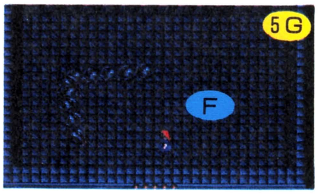
④地下5階A

左右から同時に岩が転がってくる場所があるぞ！



⑤地下4階B

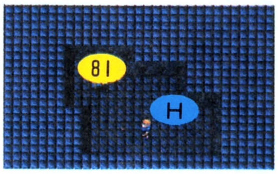
下の方は通路が狭く、岩をかわせない。ここは連射で壊して進むしかないだろう。



⑥地下4階C

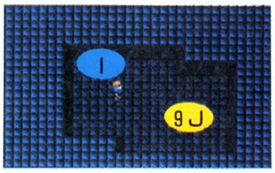
●ボスキャラ／ムカデロン

ムカデの化け物だ。弱点は頭のみ。長い体に触れないように倒せ。



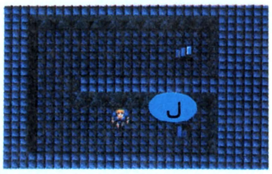
⑦地下3階B

な〜んにもない部屋。モンスターも出なけりゃアイテムもない。ただの通過点だ。



⑧地下2階B

何もない部屋が続く。あるのは階段だけだ。しかたないので先を急ごう。



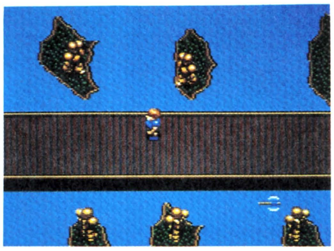
⑨地下1階

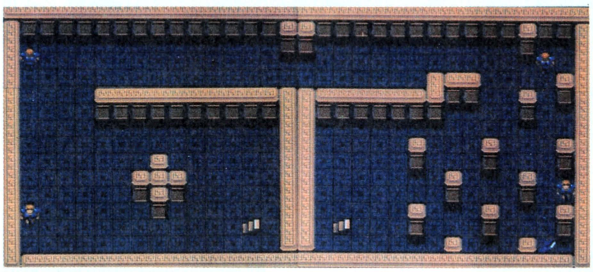
この階から一気に地上に戻れる。そこにはハーミットの館という謎の建物があるのだ。

シナリオ5 ウォーターキャッスル

「西のウォーターキャッスルというところにアイラの玉があるらしい」。ひさしぶりにアルデ城に帰った我々に、王はそう教えてくれた。勇者たちはその忠告にしたがい、再び西を目指して旅立った。途中、数えきれない魔物どもに喰い荒らされた村を抜けると、突然大きな湖のほとりに出た。そこで彼らが見たものは、湖上に浮かぶ優雅なたたずまいの城……。これぞまさしくウォーターキャッスル！だが邪悪な魔王の手はこんな城にまで伸びていたのだ。ゴールドナイトに守られた橋を渡り、城に突入した彼らを待ち受けていた、あまりにも期待とかけはなれた光景。異常重力と火炎地獄がそこに！

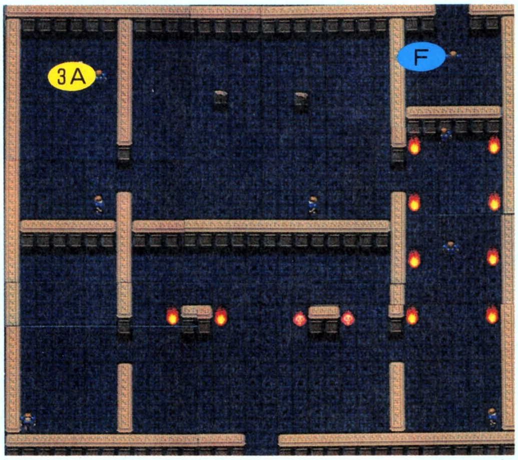
⬇ウォーターキャッスルへの橋は前のシナリオをクリアしていないと渡れない。橋の左右からはナイトが攻撃してくるぞ。





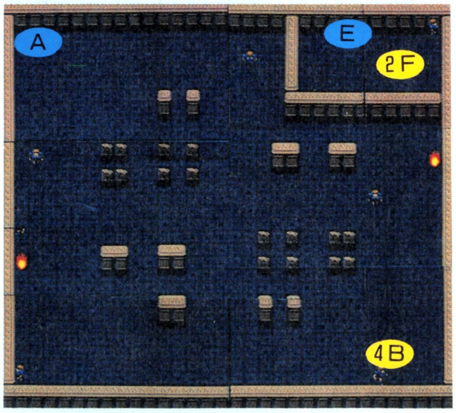
① 村の地下

ウォーターキャッスルへ行く途中通る村は、アルデ城のすぐ西にあるというのに、すでにモンスターどもの徘徊するゴーストタウンになっている。とくにここでは思わぬ方向からスペル攻撃をしてくる芋虫族に注意しよう。なお、上のマップは村の西と東をつなぐ地下道だ。



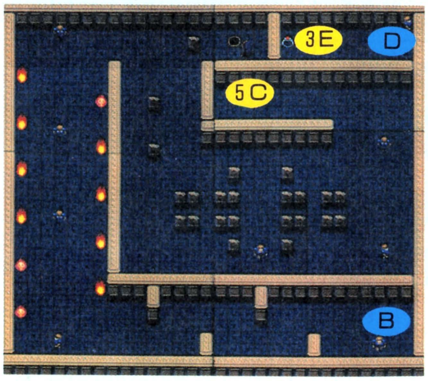
② 1階

この城の最大の難関は、何といってもところどころに働いている異常重力である。この階も重要な場所にそれが作用しており、進みたい方向とは逆の方向に引き寄せられてしまうのだ。



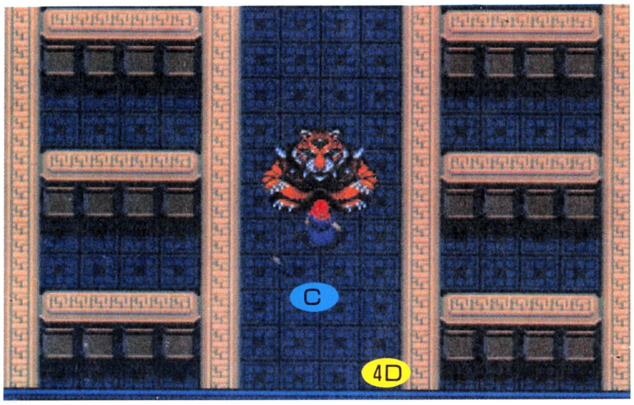
③ 2階

重力と並ぶ障害は、噴き出してくる火炎。シナリオ2の炎と違い、放射時間の長い帯状の炎だ。この階ではその炎の近くの中央付近に、右への強力な重力が働いている。



④ 3階

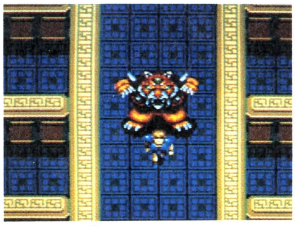
狭い場所で強力な火炎と重力が同時に迫ってくるところだ。ここは多少のダメージは覚悟して、ワサワサと湧いてくる爬虫人とジェネレーターを優先的に撃って進もう。



⑤ 4階

●ボスキャラ／キラータイガー

ウォーターキャッスルの最上階には、3つの目を持った巨大なトラ男、キラータイガーがいる。怪力自慢のコイツは、上から勇者たちを追いつめるように攻撃してくるのだ。しかしこの階はすこし変わった構造になっていて、上下方向に無限にスクロールするぞ。コイツを倒すには、こちらも常に下へ逃げながら、一定の距離を保ちつつ、スキを見て攻撃するという戦法をとろう。

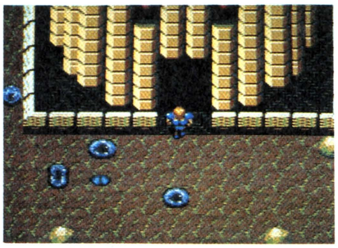


⬆とにかく逃げまくってキラータイガーとの距離をあけるしかない。

マップの見方　同じアルファベットの記号へ移動できます。数字は移動先のマップナンバーを表します。赤マークは双方向、黄マークは青マークへの一方通行です。

シナリオ6 シェリーの塔

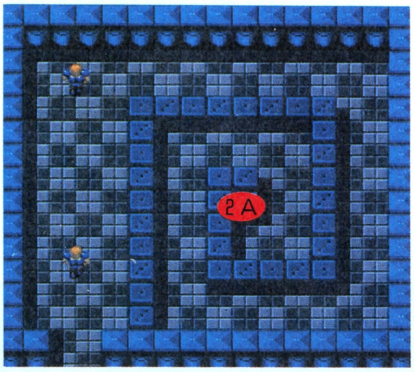
強敵キラータイガーを倒し、恐怖の湖の城を後にする。だが息つく間もなく、今度は空を飛んで襲ってくる、変種のスライムの大軍に出会う勇者たち。必死で血路を開く彼ら。するとやがて、目の前のフィールドに天高くそびえる巨塔が見えてきた。これこそ、残忍極まりない女の妖怪、シェリーが支配する恐怖の魔塔なのだ！



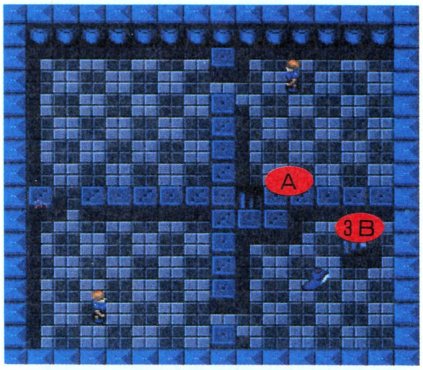
⬆アルデ城の北西にそびえたつシェリーの塔。ここらで一度アルデ城に戻るのもいい。

① 1階

1階には敵は現れない。だが不気味な静けさが次の激しい戦いを予感させる。

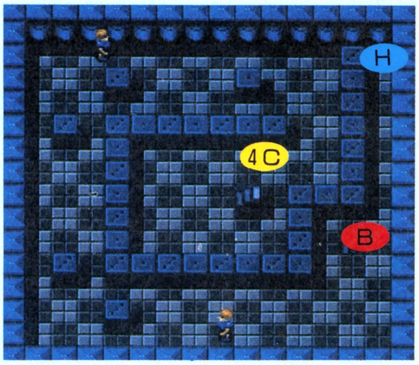


② 2階



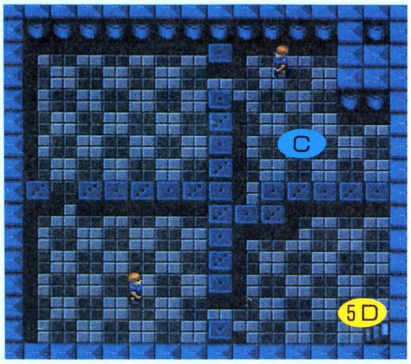
マッドマンのジェネレーターが2つあるだけの階だ。右下のアイテムは必ず取ろう。

③ 3階



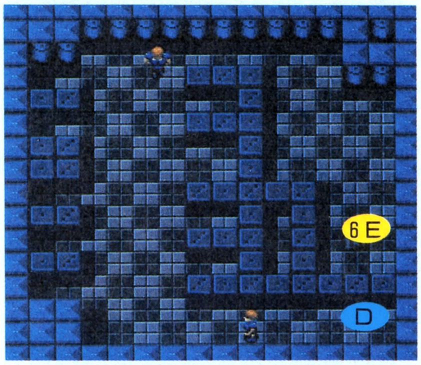
突然苦しい戦いを強いられる階。無数に襲ってくる魔法使いどもに囲まれたら終わりだ！

④ 4階



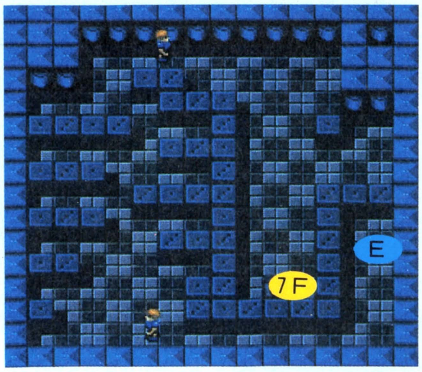
ここではペイルの大軍が出現する。不規則な動きをよく見ながら進もう。

⑤ 5階



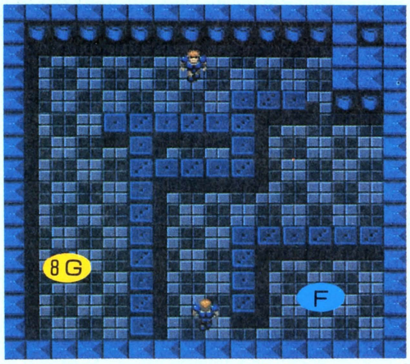
一定間隔で手裏剣のような弾を撃ってくる通路がある。連射で元を破壊して進め！

⑥ 6階



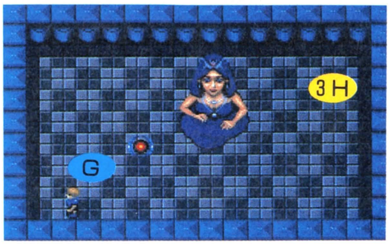
バラン城の地下道で見た謎の男がここにも出現。こいつは恐ろしく体力のある敵だ。だが、倒せば体力回復のクリスタルが出る。

⑦ 7階



魔法使いが大量発生する階。こいつらはHPが高くて倒しにくいが、手をこまねいているとどんどん増殖してしまう。

⑧ 8階



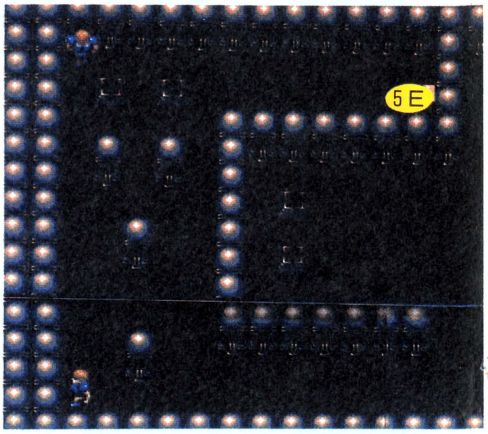
●ボスキャラ／シェリー

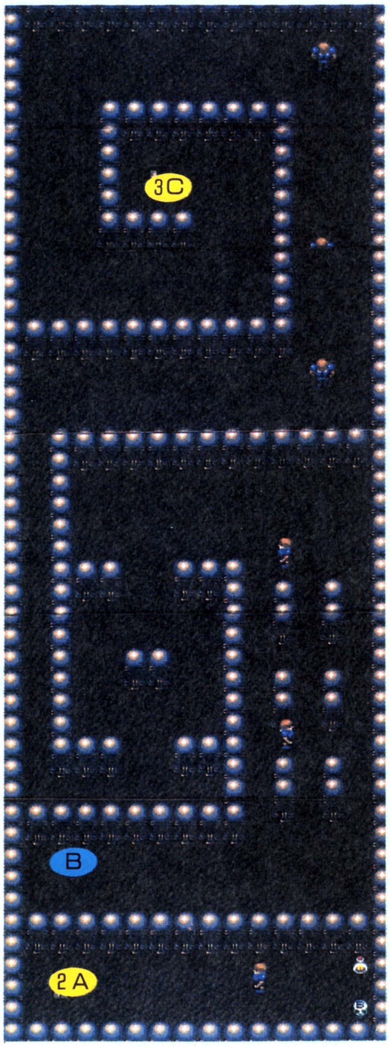
塔の頂上には巨大な女性モンスター、シェリーが待ち受けていた。こちらの動きを読んで攻撃してくるので手強いぞ。ただ彼女はダメージを受けてくると動きが鈍くなる。とにかく撃ちまくろう。

シナリオ7

ストーンフィールド

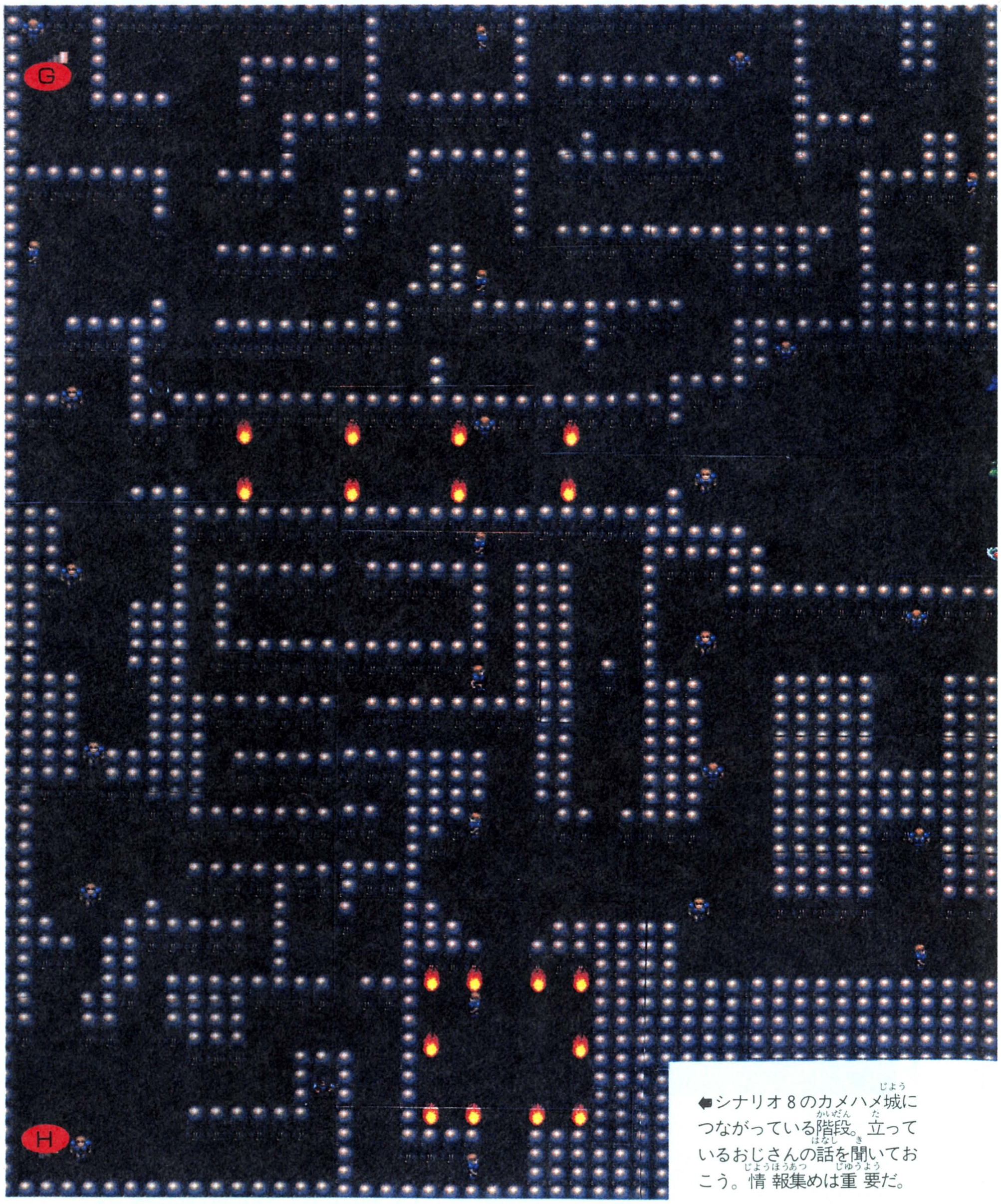
シェリーの塔の東に広がる大平原ストーンフィールド。その名の通り数えきれない巨石がごろごろところがり、行く手をはばんでいる天然の迷路だ。ここでは巨大なドクロアリや、悪魔に魂を売ってしまったエルフ、ブラックトロールといったツワモノどもが、情け容赦なく次つぎと襲ってくる。だが、これらの攻撃を無事切り抜けたからといって安心してはいけない。このシナリオの戦いの主たる場面は、むしろそのあとに続く地下迷宮なのである。巨人サイクロプスの支配するこのダンジョンは、マップを見てもわかるように、その規模の大きさに驚かされる。しかし、シナリオ7ではダンジョンのすべての場所へ行けるわけではない。実は、この広大な地下2階は、シナリオ9のカーソカの村や、シナリオ10のレアポートへ通じているのである。そして、驚くべきことに、ここはあのアルデ城の地下でもあるのだ。つまりここは、アイラの玉をめぐる冒険の謎を解くうえで重要な、物語の前半と後半をつなぐ大動脈といえるだろう。





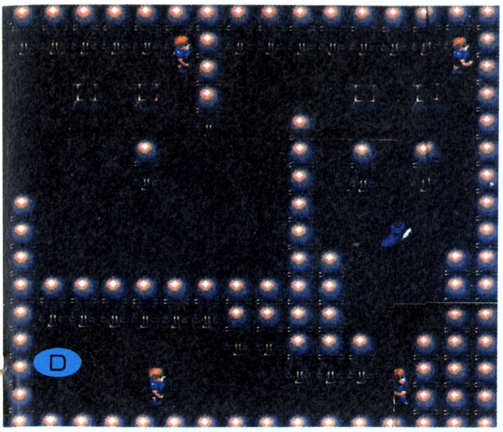
① 地下1階 A

スタート直後にポーションが手に入るのがうれしい。だが、この階の中央付近ではあの異常重力が作用している。



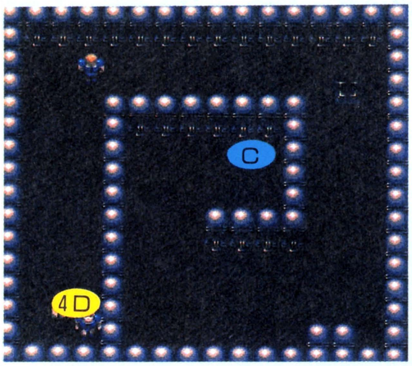
⬅シナリオ8のカメハメ城につながっている階段。立っているおじさんの話を聞いておこう。情報集めは重要だ。

④ 地下3階



ここでは謎のボールのような物体が次つぎと襲ってくる。こいつは壁にぶち当たっては跳ね返り、どこまでもバウンドしながら勇者たちを追ってくるぞ。つねに、ところどころにある四角い井戸のような柱のま横付近から発射されるが、この柱は、ジェネレーターではないので破壊できない。ボールの動きは単純だが、スピードが速いのでよけにくいぞ。

③地下2階B



地下1階Aからここへ来る。右上からきまってボールが襲ってくるので注意。ザコキャラのゴブリンも強いので気を抜かないで進め。



⬅これが地下大迷宮ラリーメイズだ。シナリオ7以後も、何度も通ることになる。まったくイヤになるほど広いダンジョンだ。マップをよく見て、現在位置をしっかりチェックしておこう。

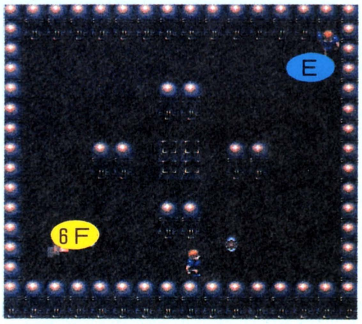
⬆シナリオ7ではこの一画だけが登場するにすぎない。階段を上ると地下1階の、今まで行けなかった部分に出る。複雑な構造をよく理解しておこう。

⬆炎がジャマしていて通れない。これはシナリオ9をクリアしないと消えてくれないのだ。そう、この先にある階段を下りるとシナリオ10のレアポートの地下3階につながっているのだ。

② 地下2階A

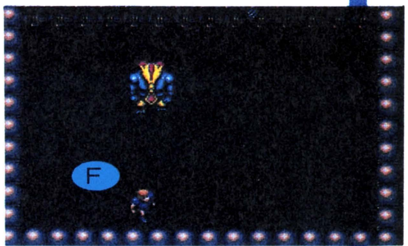
ひとつのフロアとしては、おそらく物語全体で最も広大なダンジョンだ。しかし、このシナリオで使用されるのは、中央やや右寄りの正方形に仕切られた一画だけである。地下1階Aと直結しているこの中のみ、例の異常重力が働いているので注意しよう。残りのスペースは、次のシナリオ8のボスを倒して初めて行けるようになるのだ。そして、タネを明かせば右上の階段はシナリオ9、右下の階段はシナリオ10へ続いている。左上と左下の階段はシナリオ8のカメハメ城、さらにはアルデ城にも通じているのだ。またここには重要な情報を教えてくれる人がたくさんいる。忘れずに話を聞いておくこと。

⑤ 地下2階C

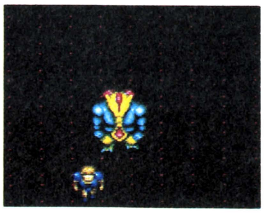


中央から四すみに向けてボールが発射される部屋。だが面白いことに、これに2発当たるとモンスターも死ぬ。

⑥ 地下1階B



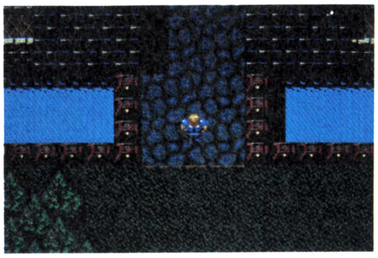
ボスのサイクロプスの得意技はテレポーテーション。攻撃中突然姿を消しては、別の場所に現れるのだ。姿を現した瞬間をねらえ。



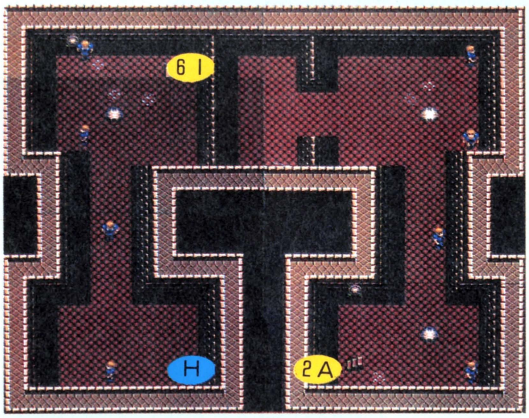
⬅やっつけたと思ったら姿を消してただけなんて……。

シナリオ8 カメハメ城

シナリオ7の長いダンジョンを抜けると、カメハメ城に出る。マッドマン類の攻撃がキツイが、そんなに難しいステージではない。ボスキャラの分身魔人、クローカロンを倒したら、もう一度シナリオ7へ行かなければならない。でないとシナリオ9に進めないぞ。

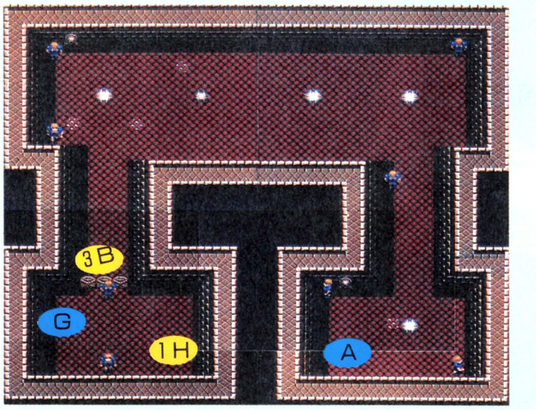


⬅カメハメ城の入口。森に囲まれた美しい城に見えるのだが……。



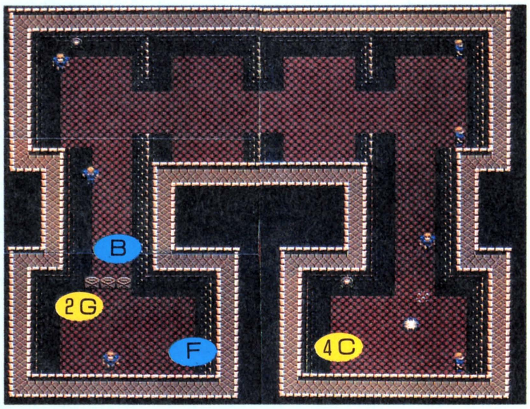
① 1階

カメハメ城に潜入。床下に潜んでいるキャラは倒せないので、攻撃をじょうずによけて進め。



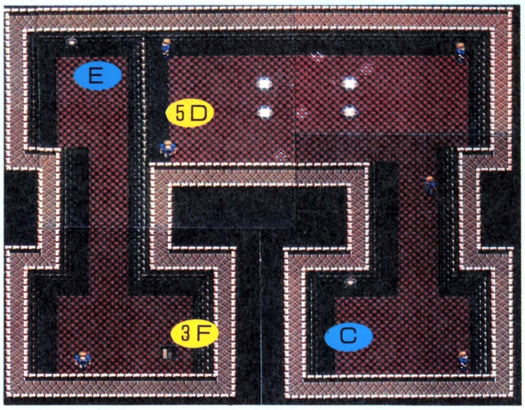
② 2階

2階に上がると紫色のマッドマン類が襲ってくる。壁があって進めない所は、ボスキャラを倒すと行けるのだ。



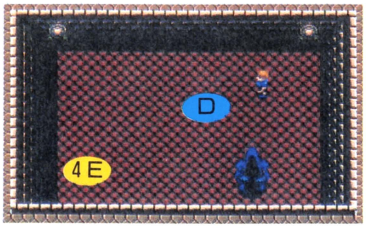
③ 3階

青いマッドマンが登場、次第に攻撃がきびしくなってくる。急げや急げ。



④ 4階

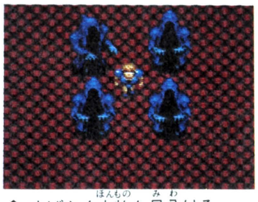
光る床下の敵とマッドマン連中のダブル攻撃。あんまり相手にしないほうがいいかも。



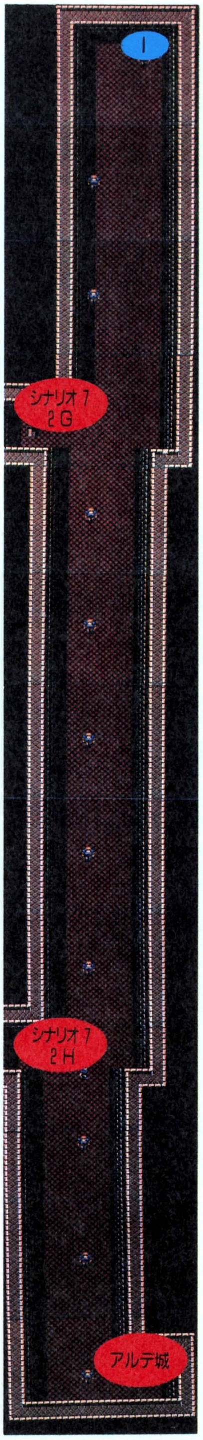
⑤ 5階

●ボスキャラ／クローカロン

クローカロンは分身して攻撃してくる。本体を倒さないと3匹まで分身が出る。本体は動きが微妙に違うので、そこに目をつけて攻撃をかけろ。けっこう手強いぞ。



⬆すばやく本物を見分けろ。



⑥ 地下1階

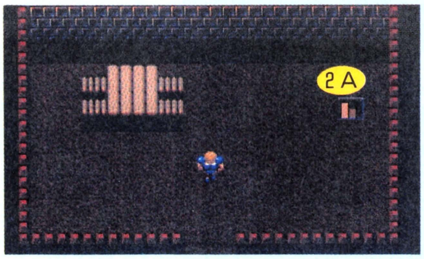
ボスを倒したら地下まで降りよう。出口は3つあり、上の2つはシナリオ7へ、一番下はアルテ城の1階に通じている。

シナリオ9 カーソカの村

シナリオ7のダンジョンからカーソカの村に向かう。地上には10軒くらいの家が建っていて、そのうちのひとつが地下への入口だ。ボスキャラのスプラッタースライムを首尾よく倒したら、またシナリオ7に一度戻らなければならない。前は通れなかったところが開通して、シナリオ10に行けるのだ。

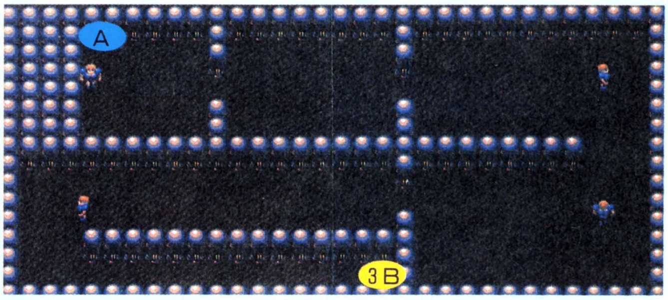


⬆カーソカの村には手強いモンスターがいっぱいだ。早く地下への階段を探せ。



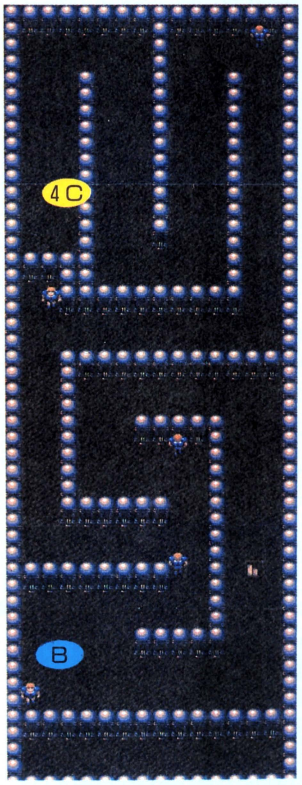
①地下へ

カーソカの村の一番奥の家に地下のダンジョンへの入口がある。このあたりになると村の中でも攻撃がキツイぞ。急いで駆け抜けろ。



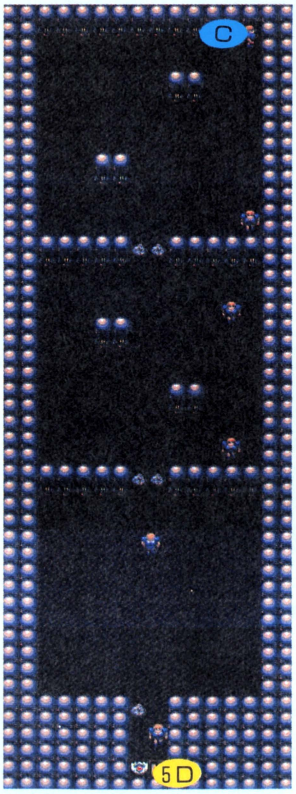
②地下1階

家の中の階段を下りると、地下1階に到着する。ド派手な骨騎士がわらわら襲ってくるので、早くジェネレーターを破壊するべし。



③地下2階

ピクシーがすごいスピードで飛びまわっている。かなり遠まわりをさせられるフロアだぞ。

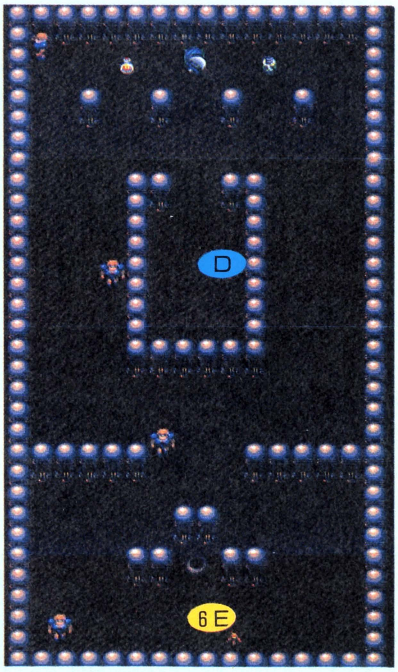


④地下3階A

ピクシーと骨騎士がいっぺんに襲ってくる。下の階段の横に"知の冠"があるぞ。

⑤地下4階

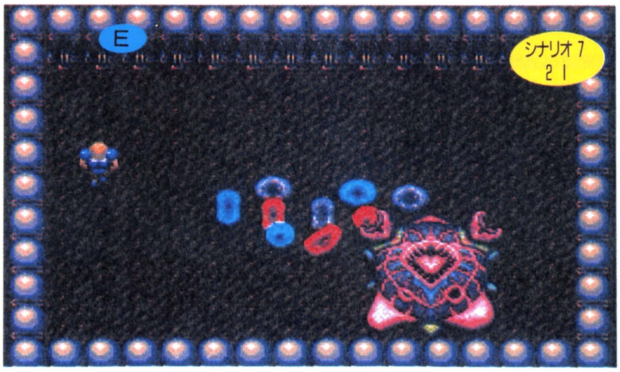
けっこう道が入りくんでいるうえ、ハデ骨騎士とハエのような敵の攻撃がかなりうるさい。2人以上でプレイしているときは、1人が後方から援護射撃をしながら進んでいくとわりあいラクに進むことができる。



⑥地下5階B

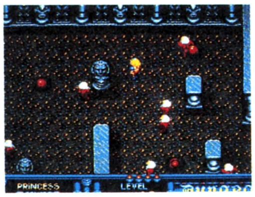
●ボスキャラ／スプラッタースライム

シナリオ9のボスはスプラッタースライム。名前だけでも相当エグいが、ちみつなグラフィックで登場する実物は本当に気色悪い。細かいスライムをゲロゲロと吐いて攻撃してくる。ひたすら撃て。



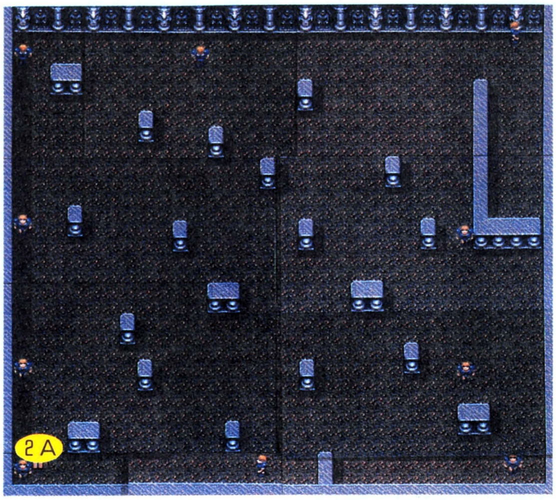
シナリオ10 レアポート

レアポートには、シナリオ７の右すみにある出口から入っていくのだ。いよいよここまでくるとゲームも大詰め。敵の攻撃もかなり激しさを増してくる。とくにサンタクロースに似た魔法使いのうるさいこと。ボスキャラはドラゴン。こいつも手強いぞ。



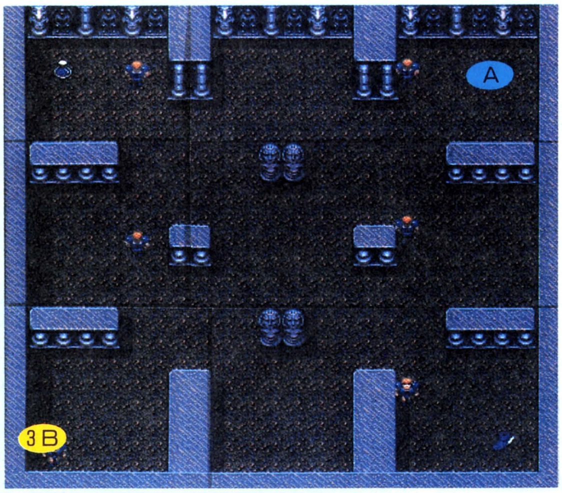
⬆これが恐怖のサンタクロース型魔法使いの集団だ。逃げろ逃げろ。

①地下３階



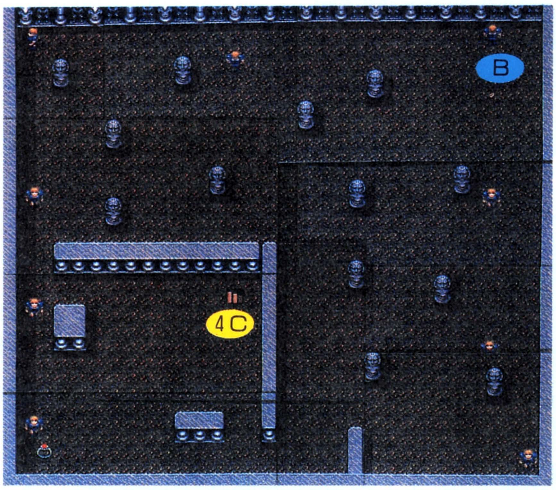
シナリオ７のダンジョンを抜けると、突然レアポートの地下３階。下りの階段は、入ってきた場所とほぼ対角の位置にある。外壁づたいに大急ぎで回りこもう。ただし、この場合は敵に追い詰められないようにすることが肝心だ。

②地下４階



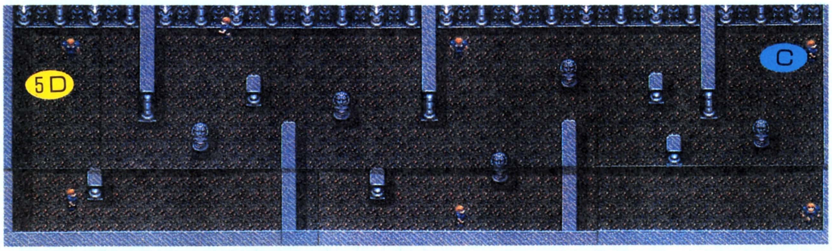
敵の攻撃が激しい。金色メタルスライムに目玉のようなウィル・オ・ウィプス、おまけにナイトまでいる。

③地下５階



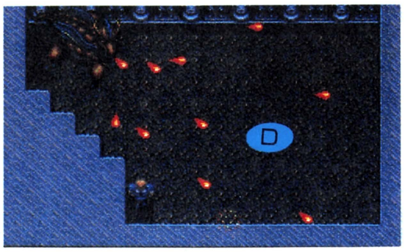
５階まで下りてくると、魔法使いの大群が押し寄せてくる。赤い服を着ているので、一見サンタクロースのようだが、そんなありがたいものではない。早めにジェネレーターを破壊しないと、いくらでも増えてくるぞ。

④地下６階



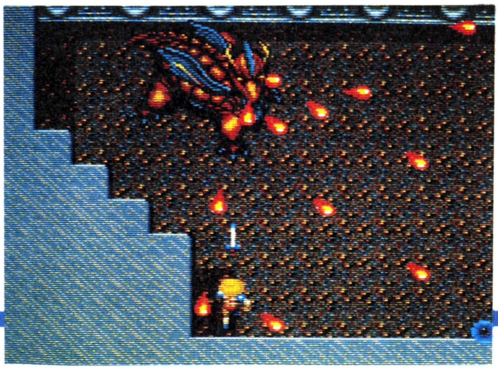
６階にもサンタクロース型魔法使いが出現する。１人１人はそう恐ろしい敵ではないが、大群にとりかこまれて袋だたきにあうとマズイ。金色メタルたちも健在。急いで駆けぬけろ。地下５階への階段はフロアの左上。見ためより意外に距離があるのだ。

⑤地下５階B



●ボスキャラ／ドラゴン

ドラゴンは絶え間なく大量の火の玉をはいてくる。一見手強そうだが、火の玉を連射で消しつつ、ドラゴン本体を撃てばよい。部屋の左下の角にかくれてドラゴンを狙い撃ちする作戦も可能。ドラゴンの死角を見つけるのが攻略のポイントだ。あせらずじっくり狙うこと。



⬅火の玉シャワーは見ためほど怖くない。じっくりと狙い撃とう。

マップの見方　同じアルファベットの記号へ移動できます。数字は移動先のマップナンバーを表します。赤マークは双方向、黄マークは青マークへの一方通行です。

魔法リスト

回復と防御の白魔法

『ダンジョンエクスプローラー』に出てくる魔法は大別して２種類ある。白魔法と黒魔法だ。

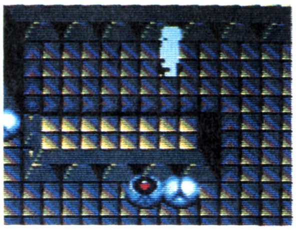
このうち白魔法は主に防御と体力回復のための魔法だ。敵を倒したとき「W」と書かれたビンが現れることがある。これがホワイトポーションで、これを獲得すると、１個につき白魔法が１回使えるようになる。使える魔法はキャラクターによって違う(キャラ紹介のページを見てね)ので、時と場合や、魔法の効果などを考えてじょうずに使うべし。意外に黒魔法より利用価値があるのだ。

攻撃の黒魔法

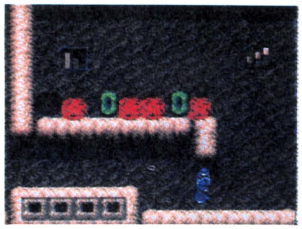
「B」と記されたドクロはブラックポーション。ブラックポーションを獲得すると、１個につき１回黒魔法が使えるようになる。

黒魔法は主に攻撃型の魔法だ。武器と同じように、敵にダメージを与えることができる。

白魔法も黒魔法も一定時間が経過すると、効果が切れる。魔法を使ったら、急いで進めるだけ進んでしまうのが利口かも。なお、２種類のポーションは、レベルアップのたびにアルデ城に戻ると王様がくれる。死ぬとポーションもなくなるので注意。



⬇戦士がシールドを使ったところ。一気に駆け抜けろ。



⬅呪術師がデスを使ったところ。これは強力な黒魔法だ。

白魔法

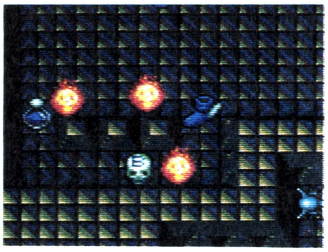
ヒーリング	本人と仲間のHPが回復する
シールド	一定時間ダメージを半分にする
キュアリング	毒消し。接触中の仲間にも有効
バインディング	一定時間、敵の動きを止める
リターン	パーティー全員を酒場まで戻す

黒魔法

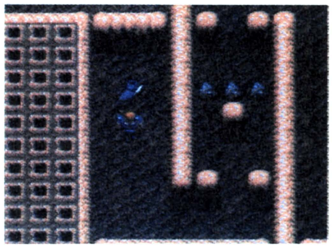
マジックソード	攻撃力が一定時間2倍になる
サンダーボルト	一定のダメージを発生させる
ウォーサイレン	声で敵にダメージを与える
モータルブレス	死の魔法。ランダムで敵に当たる
リクエスト	BGMを変える
シャイニング	敵に一定のダメージを与える

アイテムリスト

RPG攻略に欠かせないのがアイテム。アイテムの使い方によって、ゲームの面白さも違ってくる。『ダンジョンエクスプローラー』にも、もちろん便利なアイテムがたくさんある。これらのアイテムは敵が持っている場合もあれば、マップのどこかに隠されている場合もある。敵が持っているときは、そいつを倒せばアイテムが手に入る。ただし、その場合はプレイするキャラクターによってアイテムの出る確率が違うので注意。アイテムをうまく使って、楽しくゲームをクリアしよう。

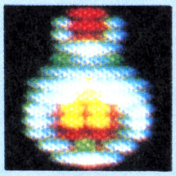


⬇炎に触れてでもアイテムは欲しいっ。アイテムを最大限に使用することが大切だ。



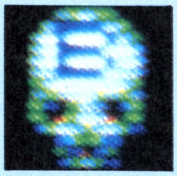
⬆パーティーに足の遅いキャラがいたら、「機敏性の靴」をたくさん取らせよう。

ホワイトポーション



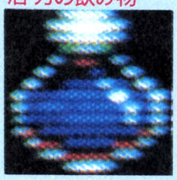
白魔法のストックになる。１つ持っているごとに、１回白魔法が使えるのだ。もちろん魔法を使えば減る。

ブラックポーション



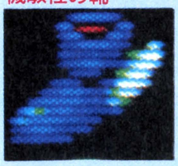
黒魔術のストック。使用法はホワイトポーションと同じ。一見パワーダウンのアイテムに見えるが違うのだ。

活力の飲み物



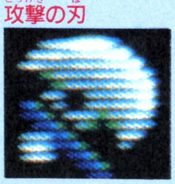
名前の通り、これを取ったキャラのＨＰが最大値まで回復するアイテム。「命の水」だね、要するに。

機敏性の靴



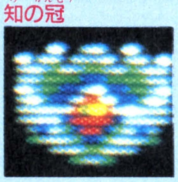
これまた名前の通り、スピードアップアイテムだ。動きの遅いキャラクターに取らせるといいだろう。

攻撃の刃



攻撃力を高めるアイテム。これも攻撃力の弱いキャラに取らせるとよい。攻撃力の強い奴はますます強力に。

知の冠



これをかぶれば頭がよくなるというすばらしいアイテム。知力をアップさせるのだ。これは便利。

透明の指輪



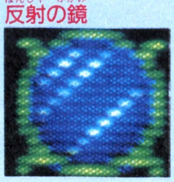
これを取ると敵に見えなくなるので、敵が目標を失って混乱状態におちいる。一定時間で効きめは切れる。

聖なる水



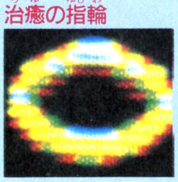
魔物を寄せつけないアイテム。これを取ったキャラには敵が向かってこなくなる。一定時間で効きめは切れる。

反射の鏡



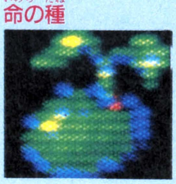
これを取ると、取ったキャラの撃った弾が、障害物に当たると反射するようになり、威力を増すのだ。

治癒の指輪



ＨＰが一定値アップするアイテム。取ったキャラクターの最大値よりもアップさせることもできる。

命の種



取るとプレイヤーのストックが１人増えるというありがたいアイテム。要するに１ＵＰアイテムなのだ。

勝PCエンジン SOFT HIT CHART

年末の新作ゲームの戦いは、『ドラゴンスピリット』に軍配。CDロムソフトも健闘。

12月31日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊫PCエンジン編集部が作成したものです。太矢印マークは、急上昇中を意味します。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	発売日	最高順位	登場回数
↑1	—	2,406	ドラゴンスピリット	ナムコ	12月16日	1	1
↑2	—	2,113	スペースハリアー	NECアベニュー	12月9日	2	1
↑3	—	1,223	ファイティングストリート(CDロム)	ハドソン	12月4日	3	1
↑4	10	1,009	R-TYPE Ⅰ	ハドソン	3月25日	4	3
5	—	881	カトちゃんケンちゃん	ハドソン	'87年11月	5	1
6	—	765	ビックリマンワールド	ハドソン	'87年10月	6	1
7	—	754	No・Ri・Ko(CDロム)	ハドソン	12月4日	7	1
8	9	609	妖怪道中記	ナムコ	2月5日	8	2
↓9	3	588	定吉七番-秀吉の黄金-	ハドソン	11月18日	3	2
↓10	1	560	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	10月14日	1	3

今号のチャートの動き

『ドラスピ』が苦戦の末、『スペハリ』ふりきる

さすが年末商戦といわれるだけあって、ソフトの売り上げ本数もケタちがい。新作もかなり発売されて、きびしい戦いが展開されたのだった。

そして第1位に輝いたのは『ドラゴンスピリット』。前評判の高さからみて、ブッチギリのダントツかなと思っていたのだが、フタを開けてみると、『スペースハリアー』の票も上がる上がる。大接戦となった末のトップ獲得だった。

もう1つ、大きな動きとして、CDロム発売があげられる。その第1弾ソフト『ファイティングストリート』『No・Ri・Ko』ともにチャート入りし、さい先よいスタートを切った。

『R-TYPE I』『カトケン』『ビックリマンワールド』といったちょっと古いソフトの票数がのびたのは、年末にPCエンジン本体をやっと買えた人が、同時に買い求めたからだろうね。

2号連続1位の『ファンタジーゾーン』は、ぎりぎりの第10位にとどまった。



◀敵の弾が当たったときの、「キュイーン」がもの悲しい。

期待の新作ベスト3

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
1	1	472	天外魔境(CDロム)	ハドソン
2	2	308	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン
↑3	—	235	ワンダーモモ	ナムコ

これから発売されるソフトの前評判ベスト3を発表するコーナー。今回も、またまた、1位はダントツで『天外魔境』。ゲームの全ぼうがじょじょに明らかとなり、よりいっそう人気が高まっている気がするね。

2位も前回同様『ダンジョンエクスプローラー』。発売は3月4日ということだから、もうちょっと発売まで間があるね。

3位は、急きょ発売が発表された『ワンダーモモ』。アーケード版以来の、根強いモモちゃんファンが、このポジションを確保した!?



◀早くモモちゃんのハイキックをながめてみたい…!?

●調査協力店 キデイランド原宿店、キデイランド立川店、博品館TOY PARK(以上、東京)、ハローマック各店舗(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)

Ⓒ㈱ナムコ

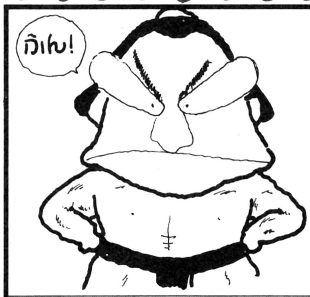
がぶり寄り読者ページ

どすこいサロン

ウラ相撲3月場所



元横綱　しきもりお羽黒
わがままから相撲を廃業、行司になる。でもネはいい人間。



東横綱　千代のウルフ
ウラ相撲始まって以来の実力派だが、うぬぼれ屋の一面も。



西横綱　オーノー国
やさし過ぎる性格でイマイチ星が伸びない。食いしんぼう。



東大関　北豚佑
女言葉を使うのは病気。セクシーなまわしにこるのも病気。



西大関　けつ潮
おしゃべり上手で人気者だが尻のような顔に劣等感を持つ。



東張出大関　こにくら錦
ウラ相撲はケンカだと思っているボルネオ出身の異色力士。

ご案内は大人気のウラ力士たち

ウラ力士のもとへ、ゾクゾクとファンレターがよせられてきたぞ。「けつ潮関と交際したいです」と熱烈ラブを送ってくれたのは、鹿児島県の本田智子ちゃん。うれしいねえ、相撲取りが好きな女の人って、女優の檀ふみさんだけかと思っていたから大感激！智子ちゃんには特別に500MAC贈っちゃう♥

イラスト／盛本康成

力作がめだってきたぜ
カットランダム
300MAC

仕切り人 しきもりお羽黒

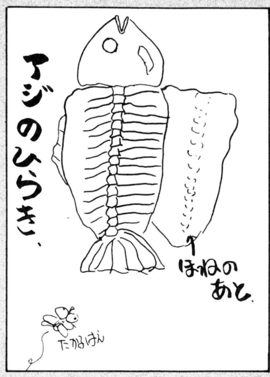
今月号より、各コーナーは各ウラ力士がひとりで仕切ることになったが、人気者のオレだけは3つもコーナーをまかされたぜ。ムチャクチャゴキゲンさ！　カットも10人の入選者を出してやったぞ！



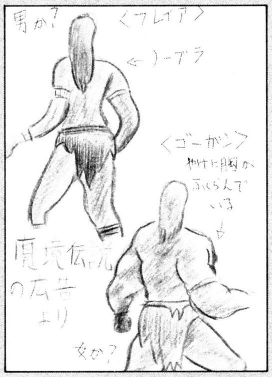
▶千葉県・ゆううつ



▶大阪府・緑野芝



▶神奈川県・樽谷尊治



▶福岡県・ドクドクモスラ



▶福島県・ロムロムっ子



▶神奈川県・ジョッカー



▶新潟県・桜井雅弘



▶大阪府・中村康郎



▶千葉県・新井和宏



ボツにしようか
ドーしようか
迷ったけど
ギリチョン入選だ！
▶島根県・下田淳一

ウラ辞苑
つくり言葉のオンパレード
200MAC

仕切り人 しきもりお羽黒

キミたちのまわりで流行ってるおもしろい言葉、キミの創作した気のきいた言葉を紹介するコーナー。みんなで使ってちまたで流行らせようぜ！

「わけワカメ」

わけがわからないときにいう。

（東京都・松本純平）

女の子が使ったらかわいいだろうな。

「心が四畳半」

心が狭いやつのことをいう。

（埼玉県・閑古鳥）

もっと心の狭いやつは三畳、オレのように心の広い人は二十畳と、広く使いこなせるところを買った。

「胃の中のおかず大腸をしらず」

先に進んでみなければ、その先に何があるかわからないという意味。

（東京都・吉田秀真）

そして大腸の中のおかずは直腸を、直腸の中のおかずは○ーモンを知らないってわけだ。無知はこわいなあ。

「ヤッキ0セン」

やる気がなくなったときにいう言葉。やる気が0になったという意味。

（石川県・川上宏司）

ゴロがいい。使える。

「ガイジン」

外国人のことではない。害になる人のことを"害人"とよんでいます。

（岩手県・高橋恵子）

ふーん。オレはちがうよなあ。

このコーナーもまずまずレベルがアップしてきた。うれしいぞ。

対戦カードはすべてきみにおまかせだぜ

こじつけ一本勝負!! 200MAC

勝負とくれば、なんでもこの千代のウルフさんにまかせなさい！

仕切り人



東横綱千代のウルフ

けっして闘わないような者同士、たとえばリカちゃんとケンタッキーのおじさんを対戦させる夢のコーナー。

工藤静香VS使い捨てカメラ

静香の顔面連続変形攻撃についていけず、ついにフィルムぎれで使い捨てカメラの負け。

（東京都・松丸善一）

なお、昔からブスのコを撮るとカメラが壊れるっていうよなあ。カメラって弱いやつだぜ。

体操の西川くんVS池谷くん

いいやすい名前なので西川くんの勝ち。（神奈川県・ピイスケ）

ホント！ 池谷なんて発音はしにくいし覚えにくいし、いっそ芸名でもつけりゃいいんだ。

名犬ラッシーVS走れジョリー

かたや中2の英語の教科書にでてくるラッシー、こなたテレビでやっていたジョリー。教科書にめちゃくちゃ落書きされてるラッシーの負け。

なお、ラッシーはメスでジョリーはオスだってこと知ってた？

（神奈川県・岩崎直久）

知らなかった…。

ジャイアント馬場VS酒井法子

いなきり「マンモスバババピー」といわれてしまった馬場は、何も反論できず。のりピーの勝ち。

（兵庫県・のりピー命）

他に馬場となまけもの、馬場とぬりかべの対戦カードがあったが、これが一番気がきいてたぜ。

創刊号『ミス金星』のNECアベニューの鈴木さんVS編集部の東山ナツコさん

ファーストネームまでだした東山さんが勝つかと思いきや、年齢そして独身とまで発表した鈴木さんの勝ち。（千葉県・糸長正智）

ふたりにウラ相撲を取らせてみたいよなあ。関係ないけど。

新鮮な対戦カードを待ってるぜ。

どこかヌけてるぼくたちのコーナー

夜霧のイマイチボーイ 200MAC

イマイチくんは、みんなまとめてこのオレがメンドウーみましょう。

仕切り人



西大関けつ潮

友人のTは密かに思いを寄せていた愛（うそ名）に「スケートに行こう」といきなり誘われたものだから、極度に緊張してしまって、「オレ泳げないから…」といってしまった。それでふたりの仲はプッツン。未だにTは悔やんでいる。

（愛知県・鈴木圭）

Tくんには、再度アタックするように励まそう。笑ってばかりいるのは友だちじゃあないよ。

ぼくの友人は、マラソンのイカンガーみたいになりたいといって夜、ジョギングを始めたが、第1日目にして警察に補導されてしまった。以来、彼はイカンガーではなく〝イカンナー〟とあだ名をつけられてしまった。

（埼玉県・溝口荘悟）

どうして朝、走らなかったのか。そこらへんがやっぱりイマイチぶりを物語ってくれるなあ。

PCエンジンを持っていないのにいきおいでPCソフトを買ったMは、友人Kに1日100円でレンタルしているが、Kの家に遊びにいってゲームをさせてもらうたびに200円とられているので、結局損をしている。（熊本県・こたつ猫）

Mはどうしようもないなあ。

学校で先生にエロ本を見つけられたMは、「教科書とまちがえて持ってきました」と、1秒でばれるウソをつきました。

（埼玉県・閑古鳥）

ところで、保健体育の教科書って、意外とエロ本なんかよりコーフンしない!?

待ち合わせをしていて、10時10分前に来いといったら10時9分に来たSくん。ほんとは9時50分に来なければいけないんだよ。

（大阪府・ミスターX）

遅刻をうまくごまかしたのかもしれないよ。

入試の特訓課題を「何も見ずにやれ」と先生にいわれたので、目をつぶってやったTくん。

（福岡県・小川鉄也）

バカと正直は紙一重ってところかな。みんな、どんどん友だちのイマイチぶりを報告してくれ!!



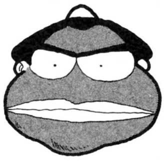
奈美ちゃんは学校いち！モテる女の子なのです

二平奈美ちゃん♡



の子です。この写真は修学旅行に行ったときのものです。頭もいいし、声もとてもかわいいんです。バストは不明ですが見たとこ75!?　（埼玉県・上田京一）

仕切り人



東張出大関こにくら錦

同封した写真のコはぼくと同じ学校で学校一、もてる女↙

上田クンをみならって、みんなも学校イチの金星をどんどん推薦するんだ！

ミス♥金星

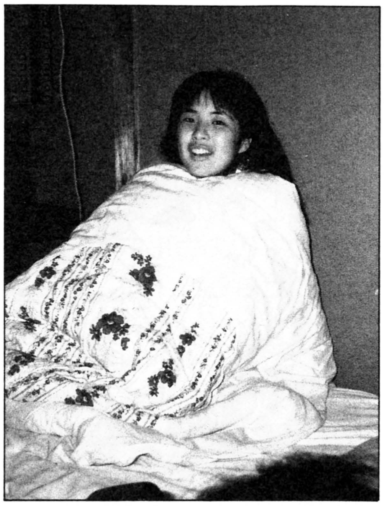
700MAC

朝っぱらからでも、ほら小百合ちゃんはこんなに美人！

新井小百合ちゃん♡

小百合ちゃんは中3の15歳。身長は149。だけどそのほかは聞き出せなかった。

（千葉県・POWER）



匿名ネームがパワーというくらいならもう少しきわどいことも聞き出さなきゃ。

ところで、オレが金星を担当するにあたり、いつかグランドミス大会を開くから楽しみにしていろ。

おどろき！生写真

500MAC

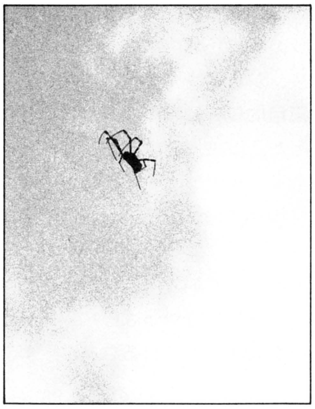
仕切り人



東大関 北豚佑

パンパカパーン。かねてアタシの希望どおり、このコーナーを担当させてもらうことができて、とっても感激しているところ。ブキミなコーナーだけにアタシの案内でも違和感ないでしょ？

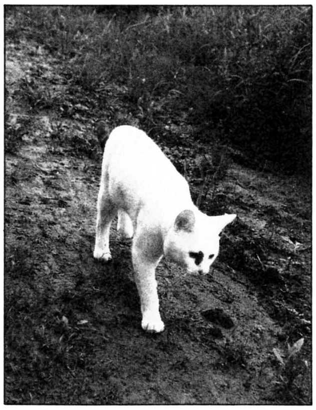
▶群馬県・スノーマン 題『雲とくも』



くもが空中を飛んでいるので不気味でしょう。追いかける雲からくもは逃げているようにも、くもは雲を、力で引き裂いたかのようにも見えて、なかなかおもしろい作品だと思いませんか!?

単なるだじゃれの世界のような気もするけど、撮影の努力を買って入選にしてあげたわ。

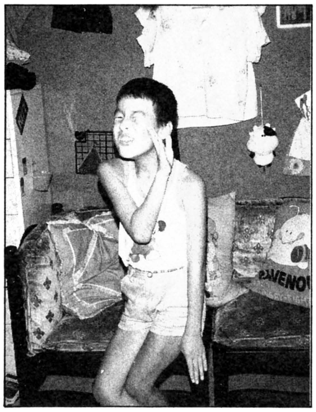
◀福島県・ロムロムっ子



家の近くにいたおっどろきの猫です。よおく見てください、なんと左の前足がありません。なんでも、すっごく忙しそうな人に貸したそうで…。意味わかりました？（ウラカ士の知能じゃ難しいか）

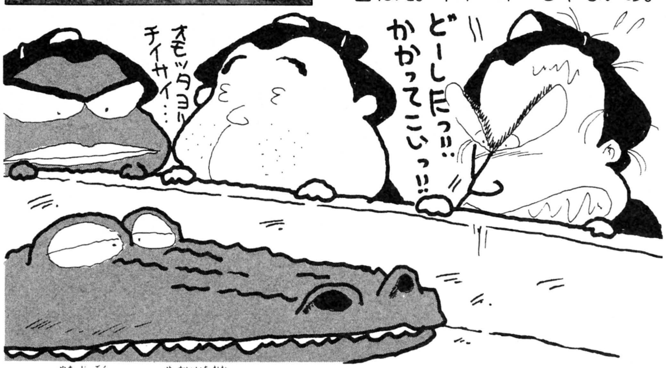
失礼ね。猫の手も借りたいほど忙しい人に貸してあげたんでしょ。だけどあなたの家の近くって、田舎ねえ。草ボーボーじゃないの。

◀広島県・岩重幸男



「ぼくが写した」としかコメントされていないので、この子の正体は知りたいけどわからないわ。

だから必ず、写真には50〜100字程度のコメントを添えてちょうだいね。この子の場合はあまりにも気持ち悪くて、ボツにしちゃうとたたられそうだから入選にしちゃったけど…。それから写真は原則的に白黒でお願いね。



※山地獄にいる世界一大きいワニ

元天才大横綱お羽黒先生のわがまま人生相談

俺に聞くな!!

250MAC

仕切り人



しきもりお羽黒

人にものを相談して、MACカードまでもらえてしまう、まるで一石二鳥を絵に描いたようなコーナーだ。みんな、もっとジャンジャン悩んで、MACを稼いでトクしようぜ。

Q ぼくはよく不良にからまれます。どうしたらいいのでしょうか。教えてください。（大阪府・アルム）

A へらへらしてるとからまれやすい。うかつに受け答えするのもまずい。からまれたら黙って走って逃げろ。

Q からだがやせているのが悩みのたね。どーしても太りたい。どうすればいいんだ。（東京都・南の国）

A そりゃあ聞き捨てならない相談だな。オレたちには皮肉に聞こえるぞ。回りを見てみろ、やせるのにみんなどれだけ苦労してると思う。太らない体質にむしろ感謝したら。

Q おれは背が低い。みんなからはチビといわれ、ずっと悲しい思いをしてきた。もうたくさんだあ。どうすりゃいいんだ。この先、人生まだまだ長いっていうのに。（岩手県・匿名希望）

A 確かに、女の子にモテようと思ったら、背は低いより高いにこしたことはない。だけどそれは一般論だ。一般論には必ず例外がある。三上博史をみてみろ。輝くものを持ってる人には身長も体重も関係ない。

Q 学校が恐ろしい。テストの前とテストの後に、英語と数学の先生がすごくイヤミをいうからだ。先生たちのイヤミに勝つにはどうすればいいの?（兵庫県・坂井和彦）

A ずいぶんイヤミな先生のようだな。でもきみは果たして全力で勉強したか? 努力の限りをつくして、それでもイヤミをいわれたら、そのときは堂々と抗議したらいい。

Q MACが欲しくてしょーがないんだけど、なかなかたまらない。いろんなコーナーに送ってもちっとも載らないし、どうしたらいいんですか。入選の方法を教えてくださいませ。（秋田県・菅原真也）

A 斬新でおもしろいものなら、絶対入選する。だけど、おもしろければいいってものでもない。ウンコやゲロのたぐいはボツだぜ。極端にエッチなのもだめ。意味が通らないのもまずい。字が汚いのは、かなり不利になるということも肝に銘じておいてほしい。

おたよりコーナー

250MAC

仕切り人



西横綱オーノー国

ぼくには、もう、コーナーがないのかと思ってヒヤヒヤした。

ノーマル編

家に帰って留守番電話を聞いたら、「ラーメン一丁お願いします」と入っていた。これって、新種のイタズラ電話ですかねえ。

（茨城県・七味とうがらし）

無言電話より明るくっていいですよねえ。そんな問題じゃあないか?

ぼくは夜、目を開けたまま寝てしまいます。部活の合宿の夜、ぼくの寝姿を見つけた友人が「起きているんだろ、うす目で見るなよ」と注意してくれたのです。そのとき黒目がクルクルと回転していたということです。

（岐阜県・吉村寛之）

すぐ写真に撮って、おどろき生写真のコーナーに送ったら。北豚佑ちゃん、喜ぶよ。

社会の時間、いろいろな国の通貨の勉強をした。先生はみんなに、順番に、知っている通貨を答えさせていった。「ドル」「マルク」「ペソ」「ポンド」「ウォン」など、ぼくの知っているものはみんなに先に答えられてしまった。そこでぼくの番がきてしまい思わず「マック」といってしまった。みんなに大笑いされたよ。でもマックは㊙の正式な通貨なのにね。

（兵庫県・クロマニヨン）

胸を張って答えてくれてありがとう。

ぼくは剣道の時間に「あああたまにはコテンドーでもやってみたい」、ともらしたら、「テコンドーじゃないの?」って注意された。まったく恥ずかしい覚え違いしていたぜ。

（岡山県・Zガンダム）

聞くは一時の恥。

あぶない編

ぼくの通っているI中学のO先生は、女の先生の中でも特にかわいい先生で、なんと授業中に「あ、アン」と色っぽい声で何回かいうのです。もう、ぼくは、授業に熱が入らず、だから数学の成績はいつも2か3です。

（東京都・多田和幸）

浅田飴をプレゼントしたら「あ、アン」というのはおさまるでしょう。だけど、それはそれで寂しいよね。

教室のうしろで、女子が車座になって話をしているとき、その中のひとりのコのスカートの中が見えた。なんと、アソコの部分が大きくふくらんでいたのだ。あれはナ○○ンをしてたんでしょうね。あんなになるんですかねえ。びっくりしました。

（東京都・カンガルー男）

ぼく、も、見たいです。

「キスするぞ」といって、キスをするかっこうをして先に逃げたほうが負け、というゲームをやっていた。オレは負けたことはなかった。というのも、最後にはきっと相手が引いてくれると信じていたからだ。事実、その通りになって連戦連勝だった。しかし、あるときオレと同じ考えのやつとぶちあたった。結果はご想像の通り、つまりオレは男と唇を重ねてしまったのだ。

（静岡県・バカの一つ覚え）

クセにならないでね。

うちの英語の先生は、女子に"6"の発音をさせて喜んでいる大馬鹿ものです。

（静岡県・磯谷英志）

あぶない教師って、多いんですねえ。

オレたちはおたよりを待ってるぜ

どすこいサロンは、オレたちウラ力士が仕切っているから読むだけでも楽しい。だけど、参加すればその楽しさは10倍にも20倍にもふくらむこと受け合いだぜ。ゲームや勉強の手があいたら、せっせとおたよりを書いて、きみのキラリと光る才能を見せつけてほしい。なお、入選者には各コーナーに表示のMACカードが贈られるし、さらにその中でも優秀なきみに対しては、右の番付表でその実力がランク付けされる。また、入選をくりかえしていくと、名誉あるしこ名を授けられるというれしい特典もある。ところで自分で勝手にしこ名をつけてくるやつがいるが、そういう不届き者の作品は〝ボツ〟になるので要注意！

あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
(勝)PCエンジン編集部
どすこいサロン○○コーナー係

3月場所読者番付

西		東	
横綱	吉田秀真	横綱	上田京一
大関	POWER	大関	ロムロムっ子
関脇	閑古鳥	関脇	ゆううつ
小結	本田智子	小結	多田和幸
平幕	クロマニヨン	平幕	ミスターX
十両	スノーマン	十両	のりピー命
幕下	松本純平	幕下	鈴木圭
三段目	岩重幸男	三段目	糸長正智

新コーナーご紹介

なにはなくても読者が参加してくれないと始まらない。そこでさらに多くの参加を期待して新コーナーをつくったぞ！

●あれば便利な珍発明 300MAC

夢の発明品のコーナーだ。できるだけ実用可能なものがのぞましいが、ウラ力士を驚かすような発明ならなんだってかまわない。例をあげれば、ドラえもんの〝どこでもドア〟や〝タケコプター〟のようなもの。イラストつきだと採用の可能性はグンと高くなるはずだ。

●ナマイキじゃん！ 200MAC

世の中ナマイキなものって多い。芸能人の二世タレントとか、フローレスセイコの子供服を着たガキとか「ナマイキじゃん」とついいいたくなっちゃうだろ。そういう〝ナマイキ〟を集めてたたくコーナーだ。ウラ力士も相当ナマイキだけど、それはべつだからな。

謎仮面力士の番付占星術（2月）

西				東			
横綱	かに座	基本運	仲間がたくさんできそうだ。大勢とまじわって、人気アップにつとめよう。	横綱	さそり座	基本運	計画がポンポンと実現しそうだ。夢のプランをどんどんとたてていこうぜ！
		恋愛運	異性運も大吉。1人といわず、頑張って数人の異性をものにせよ。できるはず！			恋愛運	アタック運最強！ 好きな異性には、なにがなんでもラブ攻撃にでるべきだ。
大関	てんびん座	基本運	回りを楽しませる才能が光るとき。ジョーク連発で、いちやくスターに。	大関	おひつじ座	基本運	勉強運が好調。特に理数系は成績アップがのぞめるので、努力を惜しむな。
		恋愛運	キミにラブしている異性がいるぞ。接近しやすいようにスキを作っておこうぜ。			恋愛運	好みの異性と知り合えそうだ。放課後は校庭で過ごすのがポイント！
関脇	しし座	基本運	ファッション感覚が鋭いとき。うまく着こなして違う自分をアピールしよう。	関脇	いて座	基本運	物思いに沈みがちなとき。逆手にとって芸術に励めば思わぬ傑作が！
		恋愛運	おしゃれなコがねらい目。洋服キメて迫ればバッチリいきそうだぜ。			恋愛運	憧れのコが恋人募集のサインをだしているぞ。名乗りをあげて先手を打とう！
小結	おうし座	基本運	下旬に体調を壊しやすい暗示だ。その時期、夜ふかしは控えることだ。	小結	うお座	基本運	底抜けに明るいとき。だが、あまり明るすぎて軽く見られないように注意。
		恋愛運	ラブの予感。相手に誠意を示せば、キミの思い、通じそうだぜ。アタック！			恋愛運	異性がキミの噂を多くするとき。でもそれはラブではないので勘違いするな。
平幕	おとめ座	基本運	はっきりいって、イマイチの運勢。ひどく悪いこともないがいいこともないな。	平幕	やぎ座	基本運	大きな失敗をしそうな予感だ。この時期大事な決断はしないほうが賢明だ。
		恋愛運	タチの悪い異性に迷惑をかけられそうだぜ。その手の異性には近づくな！			恋愛運	キミの席の近くの異性を怒らせるとイヤな目にあいそう。機嫌をとっておこう。
十両	ふたご座	基本運	まったく安心できない、不安定な運勢。気をひきしめて悪運気をやり過ごそう。	十両	みずがめ座	基本運	叱られてばかりの1か月に。素直に反省の色をみせておくしかない。
		恋愛運	アタックの成功率は限りなく0に近い。焦って墓穴を掘らないように！			恋愛運	異性から徹底的に嫌われそうな暗示だ。つとめてイイ子でいることだね。

謎仮面力士からのお願い

お羽黒はじめ、ウラ力士たちが私の素性をさぐろうとやっきになっているが、もう少し正体を伏せておく必要があるので、読者のみなさんには申し訳ないが、いましばらく謎仮面で通させてほしい。なおウラ力士の人気投票をやりたいと思うので、おたよりを出す際に、ひいきの力士の名前も書き添えてもらえるとありがたい。

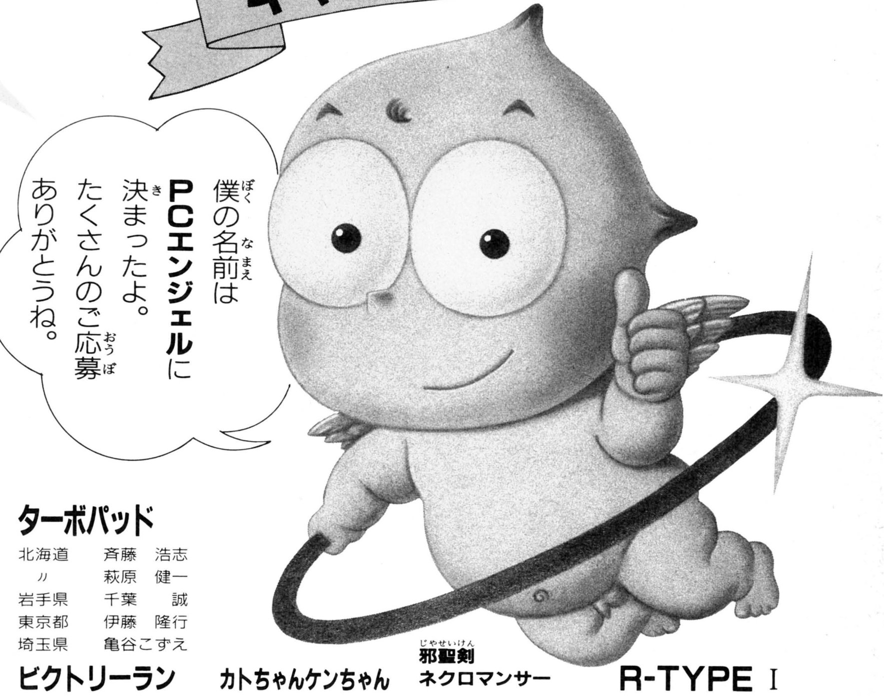
番付の見方

運勢のいい順番に、キミたちの星座が横綱から十両まで並んでいる。自分の星座がどういう運気にあるかを知り、このひと月を適切に過ごそう。

おひつじ座 3/21〜4/20	てんびん座 9/23〜10/23
おうし座 4/21〜5/21	さそり座 10/24〜11/22
ふたご座 5/22〜6/21	いて座 11/23〜12/21
かに座 6/22〜7/22	やぎ座 12/22〜1/20
しし座 7/23〜8/22	みずがめ座 1/21〜2/18
おとめ座 8/23〜9/22	うお座 2/19〜3/20

当選者発表　創刊記念プレゼント

キャラクターネーム



CDロムシステム
- 岩手県　高橋　達也
- 東京都　阿部　孝雄
- 〃　野田　晴彦
- 埼玉県　町田　茂
- 愛媛県　加藤　善久

PCエンジン
- 北海道　小田部雅人
- 福島県　国分　隆毅
- 栃木県　小太刀久夫
- 東京都　桜井　豊
- 〃　木下　博之
- 〃　浅沼　穣
- 神奈川県　西村　大佑
- 埼玉県　野村　雅一
- 〃　上川　喜裕
- 千葉県　高畑　洋一

アスキースティックエンジン
- 北海道　本間　剛
- 宮城県　平野　明
- 東京都　上利　英生
- 三重県　北村　優
- 岡山県　藤森　健一

ビックリマンワールド
- 青森県　接待亜季子
- 東京都　合田　啓介
- 神奈川県　高市　哲
- 〃　二村　久至
- 広島県　横本　高士

遊々人生
- 宮城県　伊丹　雄介
- 神奈川県　小島　誠太
- 岐阜県　三尾　好樹
- 愛知県　関　達也
- 山口県　関谷　和之

ギャラガ'88
- 青森県　加藤　和樹
- 愛知県　青木　忠道
- 三重県　東山　和弘
- 兵庫県　柏堂　智亮
- 鹿児島県　中大窪　勝

スペースハリアー
- 北海道　吉川　勇三
- 神奈川県　進藤　雅樹
- 埼玉県　杉山　文彦
- 広島県　重行　明
- 福岡県　牧野　哲也

RFスイッチブースター
- 北海道　波多野健二
- 　島田　剛
- 静岡県　山口　大介

ファミコンリール
- 青森県　本城　健一
- 千葉県　小林　武信
- 大分県　鈴木　忠男

ターボスティック
- 福島県　辺見　重昭
- 東京都　真野　隆弘
- 神奈川県　岡崎　裕
- 〃　石井　雅人
- 千葉県　橋本　慎

ホリBOX
- 東京都　高橋　達也
- 栃木県　小林　一重
- 滋賀県　森谷　裕一

上海
- 東京都　榎本　真之
- 神奈川県　豊田　洋
- 静岡県　川村　純一
- 大阪府　田中　誠
- 高知県　弘瀬　泰久

R-TYPE II
- 千葉県　冨塚　元樹
- 静岡県　須山　啓成
- 三重県　新山　浩
- 〃　大野　智也
- 大阪府　高橋　芳宏

プロテニスワールドコート
- 東京都　江坂　裕
- 滋賀県　松井　昌邦
- 兵庫県　山崎　利昇
- 島根県　高県　忍
- 山口県　西本　秀幸

あっぱれ!!ゲートボール
- 埼玉県　高橋　広
- 千葉県　野村　伸次
- 愛知県　大橋　一雄
- 大阪府　日野　貴之
- 兵庫県　中島　徹

AVブースター
- 北海道　藤原　浩二
- 東京都　広井　久彦
- 神奈川県　高橋　敦明
- 山梨県　萩原　直美
- 岡山県　熊田　泰三

ジョイタップ3
- 東京都　高橋　真人
- 静岡県　磯谷　英志
- 大阪府　阪本　晃弘
- 〃　阪本　浩正
- 広島県　谷口　一機

マルチタップ
- 東京都　中川　興司
- 静岡県　青木　雅年
- 愛知県　松下　修
- 大阪府　春次　正教
- 徳島県　船田　敦史

シュウオッチ
- 北海道　小林　健二
- 千葉県　伊藤　大裕
- 兵庫県　中西　聡

THE 功夫
- 福島県　武田　重行
- 東京都　宇田川年光
- 神奈川県　渋谷　亮二
- 広島県　酒井　大介
- 福岡県　柳川　晃広

パワーリーグ
- 静岡県　新名　幹大
- 愛知県　坂本　貴成
- 京都府　鈴木　雅士
- 大阪府　藤井　考明
- 　坂本　圭司

エイリアンクラッシュ
- 宮城県　佐々木健児
- 千葉県　橋本　雄次
- 静岡県　望月　繁義
- 大阪府　古橋　浩司
- 広島県　末田　明広

ドラゴンスピリット
- 茨城県　井藤　健太
- 埼玉県　江田　宣明
- 千葉県　松本　行哲
- 愛知県　竹内　士視
- 大阪府　森本　浩臣

ターボパッド
- 北海道　斉藤　浩志
- 〃　萩原　健一
- 岩手県　千葉　誠
- 東京都　伊藤　隆行
- 埼玉県　亀谷こずえ

ビクトリーラン
- 東京都　山下　雅弘
- 富山県　吉永　勉
- 愛知県　金子　健三
- 〃　松原　健児
- 長崎県　本多　寿

戦国麻雀
- 東京都　緑川　隆文
- 埼玉県　多田　和志
- 新潟県　関之山　端
- 富山県　谷内　誠司
- 愛知県　井上　正貴

ガイアの紋章
- 宮城県　遠藤　真一
- 新潟県　高橋　秀明
- 兵庫県　大当恵一郎
- 〃　難波　秀行
- 長崎県　松田　稔

No・Ri・Ko
- 秋田県　茂木　訓
- 東京都　黒田　浩文
- 福井県　戸田　学保
- 兵庫県　泉　康太
- 広島県　久保　健司

カトちゃんケンちゃん
- 北海道　近藤　和治
- 〃　紙谷　利幸
- 埼玉県　渡部裕一郎
- 千葉県　島田　和典
- 大阪府　三野　雅歳

魔神英雄伝ワタル
- 秋田県　播磨　克幸
- 東京都　板野　隆二
- 岐阜県　山田　弥生
- 和歌山県　松尾　貴富
- 兵庫県　香川　孝輔

魔境伝説
- 北海道　岩崎　史仁
- 愛知県　天野　貴紳
- 高知県　西岡　佳毅
- 愛媛県　井上　光男
- 福岡県　矢野　亮

ファイティングストリート
- 栃木県　伊東　健
- 新潟県　八木　友宏
- 富山県　小川　悠介
- 滋賀県　武田　修治
- 兵庫県　塚原慎一郎

邪聖剣ネクロマンサー
- 東京都　遠藤　和治
- 埼玉県　遠藤　貢
- 石川県　室谷　信行
- 広島県　杉本　武
- 鹿児島県　平田　俊博

妖怪道中記
- 千葉県　木賀　大
- 〃　高浦　千晃
- 石川県　村田　宏
- 山口県　信田　竹識
- 大分県　栗林　大介

ファンタジーゾーン
- 東京都　木川　洋樹
- 〃　工藤　恭敬
- 大阪府　副島　豊
- 〃　山縣　充
- 〃　柴田　真人

R-TYPE I
- 東京都　森　勝
- 〃　山口　昌俊
- 群馬県　石田　孝行
- 栃木県　小川　健一
- 福岡県　石迫　衛士

プロ野球ワールドスタジアム
- 秋田県　佐藤　真
- 茨城県　松下　光介
- 愛知県　浅野　康夫
- 〃　天馬　剛史
- 三重県　原田　幸範

定吉七番　秀吉の黄金
- 東京都　佐野　正勝
- 神奈川県　橘　博士
- 埼玉県　田村　公一
- 新潟県　今井　祥隆
- 和歌山県　堂脇　義史

おわび

そのほかの賞品の当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。たくさんのご応募ありがとうございました。

大ビンゴ大会

1.PCエンジン
- 福島県　信原　宏之
- 静岡県　伊東　達彦
- 山口県　西久保功一

（以上3名）

2.ソフト
- 山形県　佐藤　文也
- 新潟県　上松　誠
- 静岡県　米沢　勤
- 大阪府　守田　耕介
- 広島県　石黒　幸彦
- 福岡県　小西　和行
- 福岡県　斉藤　吉喜

（以上7名）

3.特製テレカ
- 栃木県　大沢　博
- 東京都　西山　順也
- 東京都　幸田　裕文
- 富山県　玄手　宏和
- 岐阜県　堀田　真也
- 滋賀県　山田　俊彦
- 京都府　三木　修二
- 香川県　樫原　宣行
- 長崎県　国本　良太

ほか43名様

4.残念賞　特製ボールペン
- 北海道　二本柳晴人
- 宮城県　武田　康之
- 茨城県　山崎　純
- 埼玉県　松本和可子
- 埼玉県　上田　京一
- 山梨県　志村　芳寛
- 長野県　佐々木　康
- 愛媛県　久保　寛尚
- 鹿児島県　東野　夏男

ほか655名様

※敬称は略させていただきました。

アイレム販売

こんにちは！『ビジランテ』のサウンドが、アルファレコードとサイトロンより発売中よ。アーケードのオリジナルサウンドだからとっても迫力!! 聴いてみてね!! （担当／吉岡）

マイクロキャビン

1989年です。今年もガンバルぞ。なんといつても期待の『めぞん一刻』が発売されるし。今年はマイクロキャビンがPCエンジン界で大あばれするぞ。今年もよろしくね。（担当／大津）

ハドソン

Hu-カードもCDロムも今年が本格普及の年。もちろんソフトはバッチシ。春には永井豪原作『凄ノ王伝説』、CDロムでは『天外魔境』など続々出番待ち。こう御期待!! （担当／平井）

ナグザット

ある小さなジムで１人のボクサーが来たる３月の試合にむけ、スパーリングに励んでいた。ところが思わぬケガのため試合は順延になった。5月、彼はチャンプになれるか？ （担当／浦和）

Soft House INFORMATION

ソフトハウス インフォメーション

㊙PCエンジン創刊時には14社だったソフトハウスも、今ではもう20社!! このイキオイでふえるとうれしいネ!!

サリオ

毎日寒い日が続きますが、みなさん風邪などひかずにゲームをしてますか!? 『大地くんクライシス』は風邪もひかずに成長しています。もう一息だ!! ガンバロー!! （担当／酒匂）

ビデオシステム

『わいわい麻雀』もほぼ完成。あとは発売日を待つばかりとなりました。でも休んではいられません。SPGにSTG、etc…と頑張っています。今年は期待してネ!! （担当／西川）

ニチブツ（日本物産）

年も改まり仕事も始まりますと、スタッフにも気合が入って、開発も順調に進行しております。第１弾はオハコの麻雀ゲーム。ニチブツの真髄をお見せできると思います。（担当／三浦）

サン電子

サンソフトが贈る、初めてのPCエンジンソフト、『アウトライブ』。ロボットものダンジョンRPGでコックピットがリアル。キミもFWに乗って、ラフラの秘密を探れ!! （担当／江口）

エイコム

お初にお目にかかります。新参者のエイコムと申します。このたびアーケードのSTG『P☆47』の完全移植＋αをお届けします。御期待ください。自粛はしません!! （担当／竹森）

ナムコ

先日散歩中に可愛い女の子とすれ違いました。そのとき吹いてきたつむじ風！ 私は思わずパンチラを期待したのにその娘はクルクルと変身しました。がっかり。（担当／がんのすけ）

ビッグ・クラブ

やっとこさっとこ『神武伝承』が完成！ やったー。よろこんでるのもつかのま、次の『ROCK ON』が待っているのであった。すごいゲームを、とガンバってます。（担当／山内）

NECアベニュー

『スペハリ』のTVCF、実は、あれ、スタッフによる自作なんです。ロケや編集、音合わせ、いやぁ苦労しました。ちなみに『ソンソンII』のCFは、外部の作品です。 （担当／多部田）

ビクター音産

発売直前のホラーアドベンチャーゲーム、『死霊戦線』が、その全ぼうを現した。PCエンジンの技術のすべてを駆使したド迫力のA・AVGの発売もあと１か月半だ!! （担当／南）

フェイス

フェイスの2作目は『サイバークロス』。このゲームはキャラの動きがとてもリアルにできているACTです。特に変身ポーズはたまらなくよくできていますよ。 （担当／大野）

データイースト

PCエンジン初のゴルフゲーム『ウイニングショット』。モードは3つで4人プレイ、5種類の力と技術をキミ自身で作れる。ドラコン、ニアピンなどイベントも豊富！ （担当／タケ）

メサイヤ（NCS）

寒いですね。みなさんは元気ですか？ NCSの第2弾、『モトローダー』の発売日がいよいよ近づいてきました！ PCエンジン初の5人同時レーシングゲーム。買ってね。（担当／花城）

パック・イン・ビデオ

リアリティを徹底的に追求した『F-1PIROT』。異色の海中シューティングゲーム、『DEEP BLUE』。2タイトルを3月末に発売!! こう御期待!! （担当／木枝）

アスク講談社

正月も返上して『ネクロスの要塞』の制作に頑張って参りましたが、ここにきて寒さのためか、風邪で倒れる者が続出し、それぞれ家でPCエンジンを楽しんでおります。（担当／角谷）

アスミック



ASMIK 株式会社アスミック

はじめまして、新入生のマスミックです。僕は夏に『忍(しのび)』冬に「？」を発売します。お友だちになってくださいね。 （担当／金子）

新日本レーザーソフト



『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

◎キャラクターの名まえ：カタカナで16文字以内(途中「・」含む)

◎種族(1から5の数字)：1.人間族　2.妖精族　3.ドワーフ族　4.ハーフリング族　5.鬼族

◎信仰する神(1から7の数字)：1.イーヴォ　2.デュール　3.オザン　4.アウル　5.ザリ　6.ガルバニ　7.メディート

◎職業(1から6の数字)：1.戦士　2.魔法使い　3.祭司　4.吟遊詩人　5.商人　6.職人

◎第１～第３選択肢(0から9の数字)：41ページにのっている行動の選択肢から３つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

◎運命数(1から9の数字)：あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

◎暗証コード(AからZまでのアルファベット)：あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに３ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください(行動の選択は同じ要領で)。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード

すでにキャラクターが登録されている人はランキング表の３ケタの登録番号を記入する。

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが40円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
勝PCエンジン 編集部
「新作ソフトプレゼント」係行

表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　)
あなたの希望する商品名は？	
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか？	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所 〒

☎ (　　)

氏名

性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業(学校名)	

●応募方法は10ページを見てね

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

記事名		記事名	
表紙	1	コブラ	14
これが『凄ノ王伝説』だ!!	2	天外魔境	15
ニューソフトタイムス	3	裏技的達人	16
ウイニングショット	4	PC移植市況月報	17
モトローダー	5	達人道場／ソンソンII	18
はにい　いんざ　すかい	6	達人道場／ファイティングストリート	19
『P-TYPE』いよいよ始動!!	7	達人道場／読者と対決『ワールドコート』	20
水晶の王者	8	インフォメーション	21
ダンジョンエクスプローラー	9	MAC	22
ソフトヒットチャート	10	レビュースペシャル	23
どすこいサロン	11	新作ソフトお毒味チャート	24
ソフトハウス　インフォメーション	12	まんが／㊙パラレルワールド	25
CDロムアイドルベスト10	13	付録／ネクタリス完ペキ攻略ブック	26

●P.21の"TIMESchedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたはファミコン、パソコンなどの他のハードを持っていますか？持っている人はその機種名を書いてください。

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●㊖PCエンジンでとりあげてほしい企画や、あなたがほしいと思う付録の内容などを書いてください。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

●応募方法は42ページを見てね

住所　〒			
☎（　　）		性別	男・女
		年齢・学年	歳　　年
氏名		職業（学校名）	

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが40円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊖PCエンジン編集部
「水晶の王者②」係行

CD−ROMのすべてがわかる

CD-ROM TIMES

CDーロム タイムス

今月は、範子ちゃんに続くCDロムアイドルを予想しちゃうダイタン企画、大型AVG『コブラ』の徹底大紹介、そして超大作『天外魔境』の書きおろしオリジナルストーリーと、またまた話題満載だ!!

VOl. 3



IDOL

決定!! CDロムアイドル人気投票ナンバー1

読者の優秀アイデア発表!! のりPのAVGだ

SOFT

『コブラ』徹底大紹介 & 原作者インタビュー

『天外魔境』書きおろしオリジナルストーリー



発表

読者が選んだ

CDロムアイドル

創刊号で募集したアイドルソフトのアイデアをドーンと公開しちゃう！　どのアイドルに登場して欲しいかをまとめたのが下の表だ。今の人気アイドル勢ぞろいという感じだね。注目株は『仮面ノリダー』かな。やはりTVの影響は大きいし、おもしろいもんね。では、人気上位4人をクローズアップしよう!!

人気ナンバー1 アイドル 浅香 唯ちゃん

唯ちゃんの'89年は東宝映画『YAWARA!』の撮影で始まった。1月25日には、『TRUE LOVE』(『YAWARA！』の挿入歌)をリリース。映画は4月下旬公開の予定だ。

CDロムアイドル人気Best10

1	浅香　唯	175	6	小泉今日子	87
2	南野陽子	151	7	光GENJI	60
3	工藤静香	138	8	仮面ノリダー	53
4	酒井法子	112	9	松本典子	27
5	中山美穂	94	10	早見　優	16

唯ちゃんとのアドベンチャーゲームやデートゲームを！

㈱PCエンジン、CDロムアイドル人気ナンバーワンの浅香唯ちゃんのゲームアイデアは、いろんなものが来た。その中で多かったのが、唯ちゃんとのアドベンチャーゲームと、唯ちゃんとのデートゲームの2種類だった。

アドベンチャーゲームとして、面白かったのは、札幌市の田中誠クン(17歳)のアイデア。ある日、唯ちゃんがさらわれる。「キミは探偵で、事件解決にのりだす。すると犯人は他のプロダクションの社長さんで、犯行の動機は、新人を売り出すためとわかるが社長は殺される。唯ちゃんを救出し、キミは唯ちゃんと一緒になって謎を解いていく。事件解決後は、唯ちゃんとお食事をする」というもの。他にもいろんなアイデアが入ってたけど、ラストがほほえましくて良かった。

デートゲームでは、遊園地、レストランなどに行って最後には結ばれるというパターンが多かった。みんなの夢を表しているという感じ。

南野陽子ちゃんの『追いかけたいの』をゲームに!!

南野陽子ちゃんのゲームアイデアは、昨年末までフジテレビ系で放送していたナンノ主演のドラマ『追いかけたいの』関連が多かった。プレーヤーがナンノになり、恋をしたり、成長していく過程をゲームにするという要望だ。他には、『スケバン刑事』のロールプレイングゲーム化やアドベンチャーゲーム化してほしいというハガキもきていた。ナンノのドラマはどれもおもしろかったからね。



2月15日、新曲『涙はどこにいったの』発売予定。

メーカーさんにアタック　●ポニーキャニオン

工藤静香ちゃんのCDロムソフトは実現するのか、ポニーキャニオンの羽佐間さんに聞いてみた。「ファミコンでは、アイドルソフトを出す予定はありますし、アイドルソフトには注目しているんですよ。ただ、アイドルの制約がでてくるのが難点ですね。CDロムということですと、ポニーキャニオンは、まだ参入していないので、そこをクリアーしたいですね。」うーん、待つしかないね。



静香ちゃんは、3月18日～5月17日まで全国25ヶ所でコンサートを行う。



よくできました

読者のアイデアNo.1！

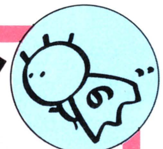
酒井法子のファンタスティックアドベンチャー

愛知県・浅井俊樹クン(14歳)のアイデア

たくさんのアイデアの中から、ナンバーワンに選ばれたのがこのアイデア。内容は3つにわかれている。まず、のりピークイズモード（ファンしか解けないようなクイズを出す。正解すると昔の写真や関連の写真を見せてくれる）をクリアーすると、アドベンチャーモード（のりピーとキミの2人だけが不思議なできごとに出会い、2人で協力して、不思議な謎を解いてゆく）に入る。謎を解き終わるとデートモードになる。浅井クンはこの他、細かい要望をたくさんあげてくれた。「画面にアップでのリピーの笑顔を」とか「いつものりピーが笑っていられるようなゲーム」とか「のリピーの口グセを入れる」というのはまさにファンの心理そのものだね。この優秀アイデアにはスペシャルマックを贈るから待っててちょーだい。ビクター音楽産業から、のリピーのCDロムゲームが出るという噂も！　楽しみだね。



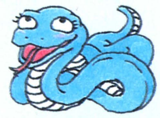
のりピーにアタック！



のりピーのコメント。「うれピーな。こんなゲームができたら、まっさきにやっちゃうもん！」だって。

2月14日の18歳の誕生日に、『おとぎの国のバースディ』を発売。『みんなの歌』のシングル盤だ。

元祖CDロムアイドル 小川範子ちゃんの1989年





『No･Ri･Ko』の裏ワザも公開され、CDロムの魅力がストレートに楽しめるようになったね。ますます小川範子ちゃんのファンになったんじゃないかな？　ということで1989年の範ちゃんの予定をお知らせしょう。

まずはドラマ。1月9日からO.A.されているTBS系のドラマ『代議士の妻たちII』にレギュラー出演。そして3月にはNHKの懸賞ドラマ『いもうと』に出演。他、数本に出演予定だ。

レコードは3月8日に第5弾シングル『桜桃記』発売予定。そして、夏以降に全国主要都市でコンサートツアー予定ということだから、ファンの人は楽しみにしてね。それまでは『No･Ri･Ko』で遊んでてね、って。

プロの目はこう見る！

●SOFIX・酒井啓行プロデューサー



←酒井啓行さん。『No・Ri・Ko』のプロデューサー。

アイドルソフトの作り方は、『No・Ri・Ko』が僕らの基本になっているんですけど、CDオーディオ（アイドルの曲）をかけている時に出せる絵の制限があるんですよ。これが、なんともならないんですね。アイドルのソフトでCDですから、曲が入っていないわけにはいきませんよね。なのに制限があって、イメージビデオのように、いろんな絵を出せない。となると、ゲーム（イベント）の部分を拡大していくしかない。そのイベントの内容がひとつのゲームになっていて、いろんな入門的なゲームがつまっているようなものを作っていきたいですね。

入門的なゲームという理由は、アイドルのファンとゲームをやる層は、あまりダブっていないと考えているからです。そういう子がアイドルソフトをやりたさにCDロムを買ったとしたら、ゲームのおもしろさも教えてあげられるんじゃないかな。「アイドルがキミにゲームを教えちゃうヨ」てな感じのゲームを作りたいですね。CDロムのソフトは誰をどのように使うかはもちろん、誰に買ってもらうかを考えて作らなければならないんです。

あと、「プロデュース」をやりたいですね。CDロムソフトでデビューするアイドルを作りたいな。まったくの新人の女の子がデビューしていく過程をアイドルソフトにのせてみたいと思っています。あんまり安易にやるのはどうかと思いますので、じっくり思案中です。1年ぐらいかけてやってみたいですね。

イラスト／杉山真理、酒井法子 (PB) ©1988 by SUN MUSIC



——黒竜王の伝説——

SPACE ADVENTURE コブラ

マンガ、TVアニメ、そして映画でも大活躍したコブラがCDロムのゲームとして登場したぞ！　CDロム初のアドベンチャーゲームとしても期待度満点のこのゲーム、さっそく紹介していこう！

ハドソン／3月10日予定／価格未定

相棒のレディとともに宇宙を旅する、正義の海賊、コブラ。彼の活躍がPCエンジンで楽しめるという情報を得て、さっそくハドソンさんに取材に行ってきたぞ!!　今回紹介するのは開発中のものだけど、グラフィックの美しさやゲームのおもしろさは（さすがに音は無理だけど）わかってもらえると思う。

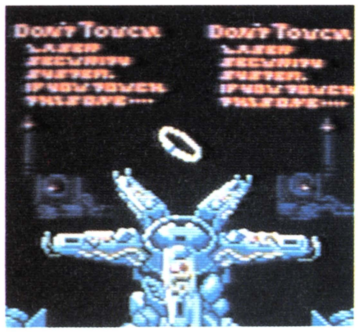
キミの家でコブラの左腕に仕込まれたサイコガンが火を吹く日も近い！



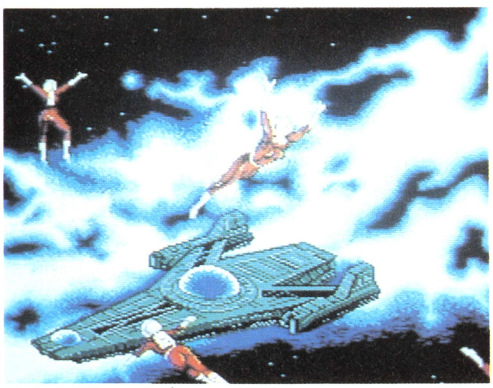
邪悪な敵をサイコガンでたおせ!!

ストーリーの元となったのは、原作の「黒竜王」の章。ただし、秘宝の存在や、登場人物などに新しく追加された設定もあるので、まったく同じというわけではないんだ。そこで、新しく加わった点も含めてあらためてストーリーを紹介しておこう。

コブラの今回の標的は、宇宙船クイーンラブ号に展示中の秘宝。彼は単身、クイーンラブ号に乗り込むと、まんまと秘宝を手に入れることに成功する。ところが、脱出しようとしたまさにその時、クイーンラブ号もろとも、巨大捕鯨船ジゴルに飲み込まれてしまったのだ！　ジゴルの中には今までに飲み込まれた30万人もの人が生活しているスタマックと呼ばれる世界があり、ここから脱出するには、伝説と化している「竜の道」を通るしか方法がないという。しかも「竜の道」を知っているのは黒竜王というこの世界の支配者だけだというのだ。かくしてコブラは、強大な敵、黒竜王に会いに行くためスタマックを旅する……。

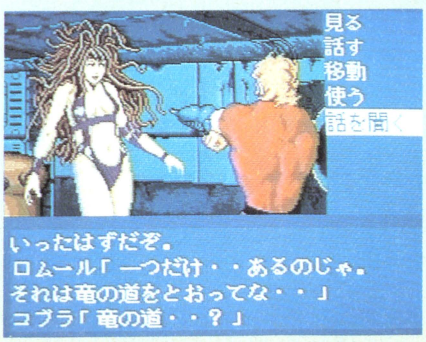


⬅今回の獲物である秘宝。ご覧のとおり警備が厳重なんだけど、それもそのはず惑星1個分の価値があるといわれているのだ。



⬆これがスタート直後の舞台であるクイーンラブ号。ストーリーが進むにしたがって、舞台はさらに巨大な宇宙船へとうつる。

ゲームはコマンド選択方式のAVG



画面の右上に出てくるコマンドの中から自分のとりたい行動を選ぶことによって、ゲームは進行していく。ただし、中にはあることをしてからじゃないと出てこないコマンドもあるんだ。たとえば、最初のシーンでパートナーのレディと連絡をとりたくても、あらかじめ通信機を「調べる」しておかないと（何のための機械なのか、調べてみないとわからないでしょ？）通信できないようになっているわけ。やり残しのないようにね！

 ©1989 HUDSON SOFT©寺沢武一(集英社JCデラックス)

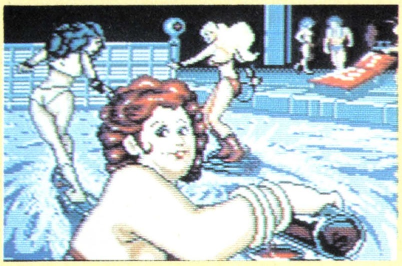


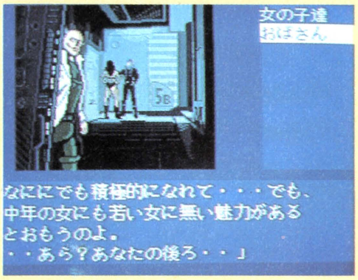
ゲームは4部構成になっているのだ

ステージ1　クイーンラブ号

ゲームはコブラがクイーンラブ号に潜入したところからはじまる。このステージでやるべきことは、本来の目的（ステージ2以降ではあらたな目的が出てくるからね）でもある、現在展示中の秘宝を盗み出すこと。厳重に警備されている秘宝を手に入れるには、たくさんの情報を集めることが必要不可欠だから、船内を歩き回って、ひとりでも多くの人と話をするよう心がけよう。

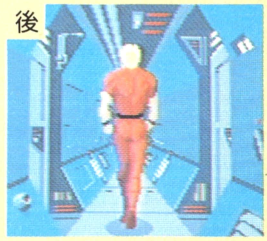


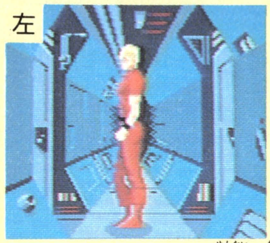




ゲームのところどころでは画面がアニメーションするんだ。通信機にレディの顔があらわれたり、挙動不審の男が見えかくれしたり……と、おしゃれな演出が楽しめるよ。









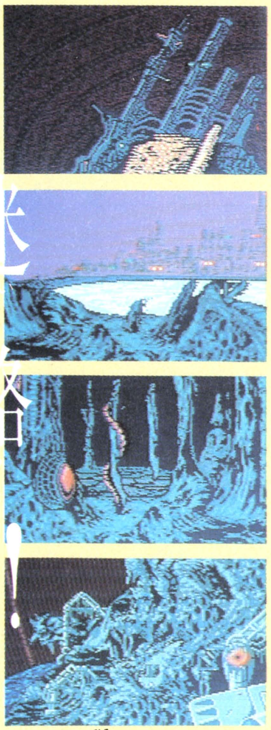
⬆これはステージ１での船内を歩き回るシーン。入力したとおりに、コブラがちゃんと前後左右に向かって歩くのだ。

ステージ2　ジゴル／オルゼの町／ジャバ

秘宝を手に入れたのもつかの間、コブラはクイーンラブ号もろともジゴルという巨大な捕鯨船に飲み込まれてしまう。30万人もの人が生活しているというスタマックだが、へんぴな所に出てしまったため、人に会うためにはかなり歩き回る必要があるんだ。このステージではスタマック内にあるいくつかの町を歩き回って情報を集め、山賊のボスとの戦いに勝つことが目的だぞ。



迷路!!



⬆そんなに広くはないけれど、ここをクリアしないとゲームは進まないから、気を入れてやろう！

ステージ3　エルラソ

スタマック最大の都がこのエルラソ。ここにはカジノまであり、ジゴルの中にいるとは信じられないほど。でもここから脱出するために、仲間を見つけるのがこのステージの目的なのだ。





ステージ4　黒竜王の神殿

ついに黒竜王の城へとやってきたコブラ。ここでは黒竜王の司教、ヨーコ・オブライエン（写真左）との戦いがまっている。そして、黒竜王のいる神殿へと乗り込むのだが……。といったところで、あとは実際にプレイしてみてね！



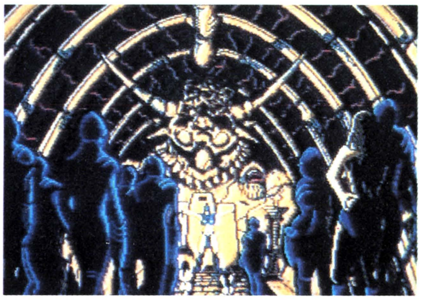
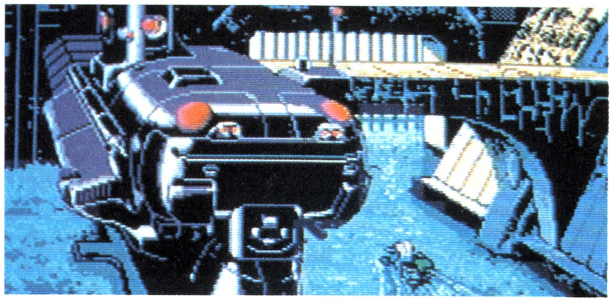
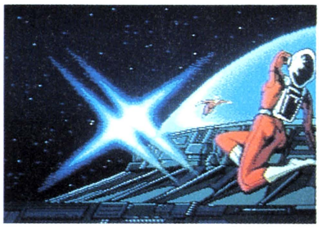
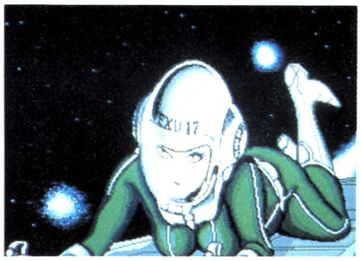


コブラ・名場面ギャラリー

画面上に美しく再現された『コブラ』ワールドの中から
ちょっとだけ紹介します。美女もいっぱい出てくるゾ！

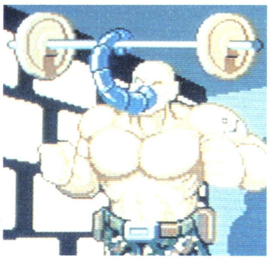
細かい背景

このゲームに使われているグラフィックの多くは、原作から直接画像を取り込んだものとか。だから背景ひとつをとってみても、寺沢武一さんの繊細なタッチが再現されていて、『コブラ』の世界にすっと入っていけるんだね。PCエンジンというハードがあったからこそ実現した豪華なグラフィックをどうぞご観賞くださいませ。それにしても、そのままゲームの画面にできちゃうなんて、なんて密度の高いマンガでしょ！


エイリアン

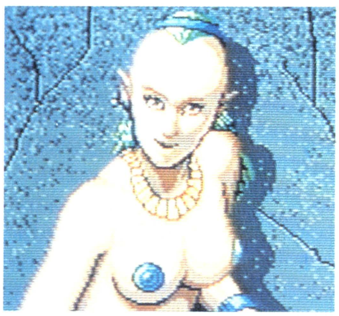
未来の宇宙海賊を扱っているマンガだけに、出てくるエイリアンの顔ぶれも多彩。それでいてミョーに現実味があったりして……。

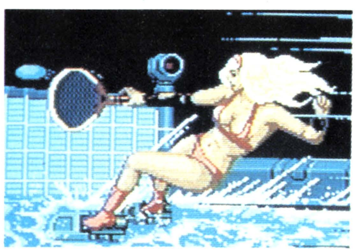
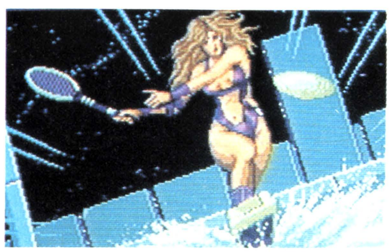


そして…美女！

『コブラ』といったら、これを抜きにしては語れません。顔もよければプロポーションも最高！　という、女性すらため息をついちゃうほどの美女が次から次へと出てくるのだから……。しかも、みんながみんな（でもないか？）コブラに好意的だったりするわけで、コブラを演じているプレイヤーとしては、とってもうれしい状況なのです。ん？　「ひとりでもいいからボクのところに……」なんていっているのはダレ？









『コブラ』原作者 寺沢武一氏インタビュー



ゆくゆくは自分でCDロムのゲームを作ってみたいね

『コブラ』がゲーム化されたことについて、原作者である寺沢さんにお話をうかがってきた。CDロムについてかなりの関心と知識を持つ寺沢さんを直撃！

「コブラ」ゲーム化の話は2年前からありました

——ゲーム化の話はいつごろあったのですか？

「2年ほど前に『ファミコンでやらないか？』という話があったのが最初です。ファミコンではコブラの世界を表現しきれないんじゃないかということで、いちどはお断りしたんです」

——最初はファミコンだったのですか。今回改めてPCエンジンでの話があったのは、どういった事情があったのでしょう？

「改めてっていうか……たまたまなんですよね、今回は。芋づる式っていうか(笑)。CDロムという、ファミコンより『コブラ』の世界を生かせる部分がありそうなものがあるっていうんで、『あ、これならちょっとやってみたいな』とボクも思ってたんです。その時は自分が総監督になって、すべて作るつもりだったんですけどね。ただ、もしボクが作ることになると今の仕事を整理してからじゃないとできない。そんな時に『コブラをやらせてくれないか？』という話がハドソンからありまして、『ではおまかせします』ってことで今回のゲームができたんです」

原作はAVGにしやすい絵だったんじゃないかな

——ハドソンさんでゲームを少しやらせていただきまして、その後でマンガを読んでいて思ったのですが、『あ、この画面もあった。このコマもゲームに出てきた』ということが多かったんですよね。

「そうですね、ステージ4なんかはマンガから取り込んだものも多いですね」

——でも、プレイ中には「ゲームの画面」という見方をしているわけで……。まるでゲーム用に描かれたように感じました。

「結局、アドベンチャーゲームにしやすい絵だったんでしょうね。特に黒竜王の巻を選んだのは、シナリオライターの人の判断が正しかったんじゃないかな？」

——シナリオのもととなる作品を選ぶにあたって、寺沢さんの方からは何か要望があったのですか？

「いえ、完全におまかせしていましたから……。ボクが口を出しちゃうと、ぐちゃぐちゃになっちゃいますから(笑)、口は出さないって約束のもとで作ったんです。一応、最終チェックはしますけどね」

——話は変わりますが、コブラの声を山田康雄さんがやっておられますね？　アニメでは松崎しげるさん、野沢那智さんが演じていましたが。

「実をいうとボクは昔からコブラの声は、基本的に『ダーティーハリー』のクリント・イーストウッド（声は山田康雄さん）で考えているんです。だからコブラのセリフを書くときは、山田さんの声が頭にあるの。マンガを描いていても『クリント・イーストウッドだったらこういうセリフはしゃべらない』という基準線があるくらいです。それだけに、うれしかったですね」

CDロムのゲームを作るにはマンガ家がピッタリ

——ゲームを作りたいとお考えのようでしたが。

「CDロムのゲームを作るなら、映画を作るようなシステムじゃないとやっていけないなと思うのね。プログラムはもちろん、絵も専門家じゃないといけないし、音っていう要素もある。これらを上手にまとめあげるということになると、監督、演出って作業が大事になってくるでしょう。そんなことを考えていくと映画的な手法になるし、そうなると、そういう仕事をいちばんやりやすいのがマンガ家なんですよ」

——というと？

「結局絵が描けて、話が作れて、コマ割りができるわけですから。実をいうと、シナリオなんかはできてるんです。だからなんとかちゃんとしたシステムを作って、実現させたいですね」

——そちらの方も楽しみですね。本日はどうもありがとうございました。



➡パソコンなども充実した、寺沢さんの仕事場。

書きおろしオリジナルストーリー

天外

FAR EAST OF EDEN

絵師：辻野寅次郎　原作：P.H.チャダ　翻訳：広井王子



美しいセル画でつづる「天外魔境」オリジナルストーリー。壮大なる物語に、キミのイメージを自由にふくらませてみよう！

人間の手より黄金の国、ジパングを取り戻すため、オニ族の総支配者、マサカドが立ち上がり、人々を恐怖に陥れた。狂暴化したマサカドは、ついに坂東の中心地、江戸に迫った。この人間界の危機に八百万の神々は、配下の「火の一族」より選んだ勇者3人に、「聖なる玉」を授け、マサカドを封じることを命じた。そして、勇者は3つの玉の力を合わせ、マサカドと対決したのだった。



CD-ROM TIMES
魔境
連載開始!!

序章 いま、伝説がはじまる 不思議冒険大活劇

激戦の末、人間はオニ族に勝ったが………

むかしむかし　世界に
まだ　夢や冒険があふれ
希望と情熱が何ものにも
かえがたい価値を
もっていた時代――。
人が望みの者になれる国が
はるか東にあったという。
伝説は　その国
中世ジパングに　はじまる。

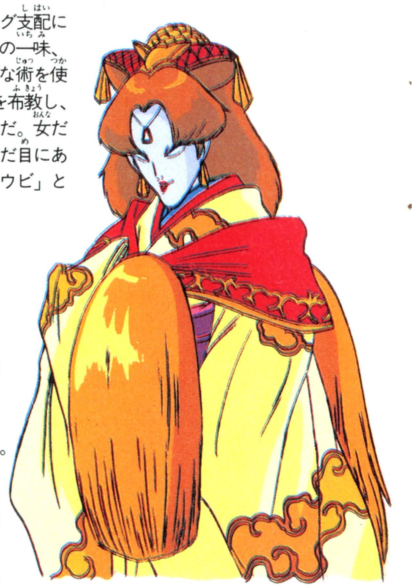
秘文字で書かれた謎の伝説書「黄金色伝」は、隠された裏ジパング史として、西欧の東洋研究家の間で高く評価されている。

13分冊からなる、この伝説書には「聖なる玉」を持った「火の一族」の冒険が語られているのだ――。

中世の入口にさしかかっていた頃のジパングには、多くのオニ族が人間たちから隠れるように棲んでいた。坂東(今の関東)のオニ族を支配していた暴走王マサカドは、たび重なる人間のいやがらせに腹を立て、ついにオニ族をとりまとめ人間たちに襲いかかった。オニ族たちの"うらみ"や"怒り"がマサカドに力を与え、すさまじい地獄絵図が繰り広げられたのだった。

ジパングに降りた八百万の神々は、この人間界の危機に困りはてて、配下である「火の一族」を呼び、「聖なる玉」を授けて、マサカドを封じるように命じたのだ。





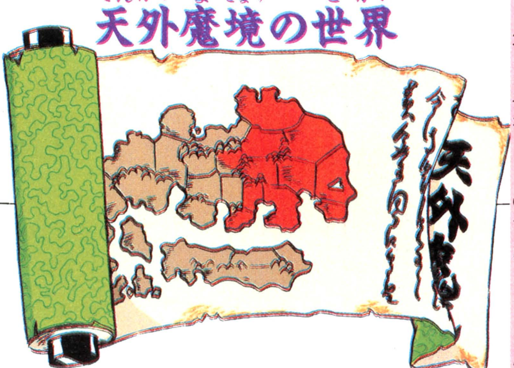
➡「外の国」からジパング支配に乗り込んできた邪教徒の一味、「タマモ姫」。あやしげな術を使い、「大門教」の教えを布教し、人々を洗脳しているのだ。女だと思っていると、とんだ目にあう。その実体は「キュウビ」という妖怪なのだ。

⬅デイモン教なる邪教の力に支配された「外の国」の宣教師ホテイ丸は、東洋の神秘的な力の復活により、邪悪な力を倒そうと単身ジパングに渡り正義パワーを探しもとめていた。

⬇主人公の自来也の行く手には、次々と邪教徒「大門教」の放つ妖怪や魔物たちが待ちかまえていた。
「タマモ姫」のあやつるキツネ火は、姿を自在に変化させ、分裂しながらしつこく襲いかかってくる。



天外魔境の世界



『天外魔境』の世界は、とっても不思議な日本っぽい雰囲気。時代と空間を飛び越えて、いろいろな人物や風景が混在しているぞ。それというのも、この物語、実はDr. P. H. チャダという日本通のアメリカ人学者が書いた本「Far East of Eden／ZIRIA」を原作にしているからだ。日本人から見ると、おかしな部分ばっかりだけど、そこが逆に新鮮で面白いのだ！

新しいノリの破天荒なジャポネスクファンタジーチャンバラ時代劇の登場だぞ!!

解説

「黄金色伝」

20世紀初頭、パリ万博にユダヤ人の東洋研究家により出品された謎の日本史記。すべて秘文字という、花をあしらった暗号で書かれた美しい13の分冊。日本の歴史家からは無視されているが、西欧での評価は高い。

「タマモ姫」

歌舞伎では「玉藻前」として有名。正体は中国から渡った金毛九尾の狐。霊力をもつ9本の尾をもち、ショーグン家に入り込んだが、犬によって正体を現し、ドーマンセーマン術に破れ、呪いの殺生石となってタタリをもたらした。

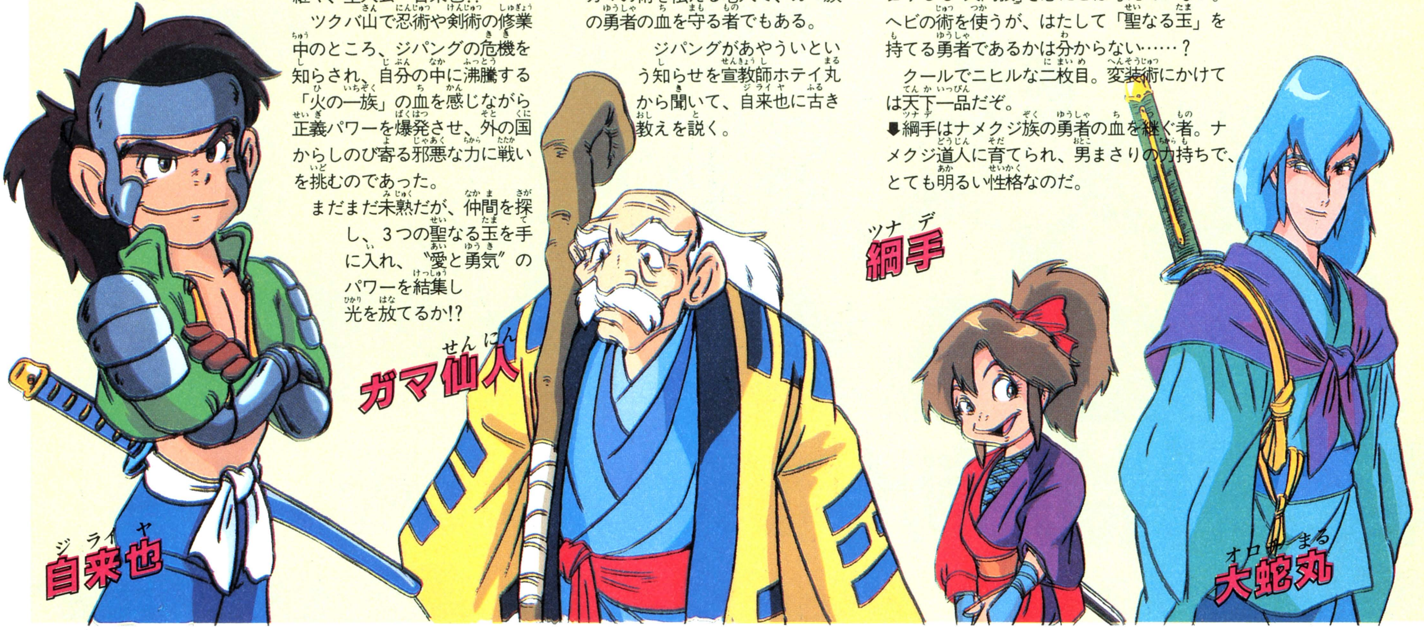
編集部注：現在『天外魔境』は開発中のため、実際のゲームストーリーとは異なる可能性があります。

CAST

⬅こいつがガマ族の勇者の血を継ぐ、主人公・自来也!!
　ツクバ山で忍術や剣術の修業中のところ、ジパングの危機を知らされ、自分の中に沸騰する「火の一族」の血を感じながら正義パワーを爆発させ、外の国からしのび寄る邪悪な力に戦いを挑むのであった。
　まだまだ未熟だが、仲間を探し、3つの聖なる玉を手に入れ、〝愛と勇気〟のパワーを結集し光を放てるか!?

⬇ツクバ山中に隠れ棲むガマ仙人。ガマの術を伝える老人で、ガマ族の勇者の血を守る者でもある。
　ジパングがあやういという知らせを宣教師ホテイ丸から聞いて、自来也に古き教えを説く。

➡大蛇丸は、江戸のショーグン側の忍者だ！必ずしも「大門教」を悪だとは考えていない。ヘビの術を使うが、はたして「聖なる玉」を持てる勇者であるかは分からない……？
　クールでニヒルな二枚目。変装術にかけては天下一品だぞ。
⬇綱手はナメクジ族の勇者の血を継ぐ者。ナメクジ道人に育てられ、男まさりの力持ちで、とても明るい性格なのだ。





⬆「外の国」を支配したデイモン教は、ジパングに乗り込むと「大門教」と名を変え、人々に不老不死の教えを説いて大人気となった。腹黒い「犬ダヌキ」は、邪教にとり入り仲間となった裏切り者だ。
➡オニ族は、哺乳類と同じくらい多種に分かれている。人間にかぎりなく近いオニもいれば、ほとんどバケモノ的に巨大でみにくく、暴力的なオニもいるのだ。獣に近いオニは、すぐにあやつられてしまう。

「火の一族」は、ガマ族、ヘビ族、ナメクジ族の3部族に分かれ、神々と人間の間に存在し、ジパングの自然を守っていた。
　神々がマサカド封じのために与えた「聖なる玉」は3部族の勇者にそれぞれ渡り、戦いに旅立った。「聖なる玉」は、それを持つ者の〝愛と勇気〟に反応し、神々の力を与え、悪の力を封じ込める光を放つといわれていた。
　幾多の激戦をくぐり、3人の勇者は、ついにマサカドを追いつめ、最後の決戦を迎え、3つの玉を合わせた。
　地上を光がおおい、正義パワーが炸裂し、マサカドがくずれた。そして3つの玉は、そのマサカドの霊を江戸城の地下へと封印した。「火の一族」の勇者たちは、役目を終えると、再びこのようなことが起きないようにと、坂東の地へとどまったと伝えられている――。
　それから幾世代が過ぎ、人々がマサカドの存在を忘れかけていた頃――。「外の国」でうごめく、あやしい巨大な悪の力が、マサカドの霊力に目をつけていたのであった――。

「火の一族」

「黄金色伝」に登場する、神々と人間の中間に位置する種族。
　神々の命を受け、日本の国土を外敵より守る者たちとして書かれている。一説によると人間より古い民族で、本来の日本の語源は、「火の元」であったともいう。

「自来也」

元は、中国のお話で、盗みに入った証に「我来也」(我レ来ル也リ)と記した怪盗伝。「我」が日本で、「自」に転じ「自来也」となった。映画では「自雷也」とも書かれる。英語ZIRIAをジライアと発音する。

角川書店

月刊

マルカツ

勝PCエンジン



4月号は 新作情報満載号

2月28日(火) 発売です

予価350円

いよいよPCエンジンのソフトも質量ともに大充実! 新作情報を大増ページで、キミにお届け!

HOW TO WIN

ワンダーモモ
死霊戦線
凄ノ王伝説ほか

NEW SOFT

神武伝承—YAKSA—
エナジー
めぞん一刻
DIGITAL CHAMPほか

CDロムタイムス

連載第2回 天外魔境バックストーリー

「No・Ri・Ko」に続くアイドルソフトはコレだ!?

▶「コブラ」攻略法紹介

特別付録

ダンジョンエクスプローラー
オールダンジョンガイドどデカマップ

「P-TYPE」アイデア当選者発表

ゲームの達人

ゲームのことなら、雅子におまかせよ！



武田雅子 PROFILE

たけだ・まさこ　本名　同じ　血液型　A型
生年月日　昭和43年12月23日　山羊座　出身地　静岡県三島市
サイズ　身長162・B83・W58・H85　スポーツ　剣道2段・テニス・陸上
趣味　TVゲーム・ローラースケート・ホラー映画を観ること。
現在、テレビ東京系の「さきどりPC遊び塾」(毎週火曜日　18:00〜18:25)で、司会レギュラーをつとめる。映画「グリーンボーイ」('89年4月公開）に出演。

レターのあて先　〒107 東京都港区7−6−43　プラーネット赤坂305号
(株) メイン・テーマ

ヤッホー！　今回の「達人道場」には、「さきどりＰＣ遊び塾」でおなじみの、武田雅子ちゃんがゲストとして登場してくれるんだ！　趣味はＴＶゲームとローラースケートというナイスな雅子ちゃん。剣道２段、武道の達人でもある彼女にアドバイスしてもらったら、キミもゲームの達人になれるかも?

裏技的

ドラゴンスピリット

ゲーセン気分のタテ画面モード

広島県 坂口慎也くん

5000円 / 3000 MAC

タイトル画面で



リセットを57回

おおっと



タイトルがっ!!

すっかり



ゲーセンの気分だぜ

なんと、『ドラゴンスピリット』に、タテ画面モードが隠されていた！　やり方はカンタン。タイトル画面でリセットを57回かければいいんだ。57回めのリセットと同時に、画面はゲーセン風のタテ長になるぞ！

くらべてみよう

ノーマルPC版



⬅はい、こちら通常画面。やっぱりタテ画面モードとくらべると、おデブさんね。

アーケード版





⬅これはゲーセン版『ドラスピ』だ!!　ホラ、そっくりでしょ？

ファイティングストリート

戦うオトコに耳よりな大ワザが見つかったぞ

東京都 村田英一くん

5000円 / 3000 MAC

まず、ハイスコアを出し、ネーム登録画面で、".SD"と入力する。そしてコンティニューは無視して、下のコマンドをタイトル画面で入力する。これで完了。最初に戦う国を選んで①ボタンを押すと、面セレ画面に。さらに必殺技が、カンタンなキー操作でくり出せてしまうのだ!!

面セレクト＋クレジット増加 ＋ 必殺技が自由に

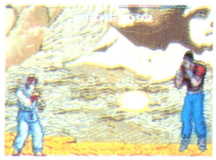


⬆ボーナスステージやエンディングも選べるのだ!!



⬆画面の右下に注目!!　なんと4つも増えてるぞ!!

波動拳　方向キー＋セレクト



竜巻旋風脚　逆の方向キー＋セレクト



昇竜拳　右下または左下＋セレクト



コマンド

ネーム入れ



⬆P.94の"邪道拳"を使うと楽だぞ。

タイトル画面



Ⅰ、Ⅱボタン、セレクトを押しながらランボタンを押す

©(株)ナムコ　©HUDSON SOFT　©CAPCOM

達人

今月は『ドラスピ』、『ファイティングストリート』、『No・Ri・Ko』、そして『ビジランテ』などなどの大ワザがビシッと勢ぞろい!!



ドラゴンスピリット

8面の?アイテムはここにありィ!!

東京都 増田健くん

5000円

3000 MAC

『ドラゴンスピリット』最終ステージ、魔宮。その奥に潜む大魔王ザウエル。ザウエルの前には、侵入者の行く手を阻むブービートラップ、ことヤリが。ザウエルとの対決を目前にして、ここで散る勇者も少なくない。そんなキミに?アイテムの出現位置をお教えしよう。

ここをねらえーっ



⬆「ここだーッ!」8面のちょうどブルードラゴンの対地ファイアーが当たっている地点をねらえ!

出た出た出た



⬆すると出現、? アイテム! これさえあればブービートラップも楽勝! カベにはさまれるなよ!

さあっ、対決だっ



⬆無敵の効果でブービートラップもクリア。残るは大魔王ザウエル! スピードがふたつ以上あれば楽勝だ!

?アイテムとは?

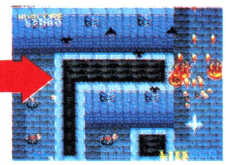
?アイテムとは、取ることにより、スモール+ワイド+パワーウイングの効果が得られる、PC版『ドラスピ』最強アイテム。



7エリアは…ココ



➡四角いカベの裏側を対地ファイヤーで。



⬅やったーい最強! ヒュドラーも楽勝?

No・Ri・Ko

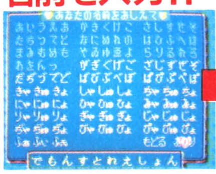
あなたに見せるわたしのス・ベ・テ!?

東京都 平井秀樹くん

4500円

2800 MAC

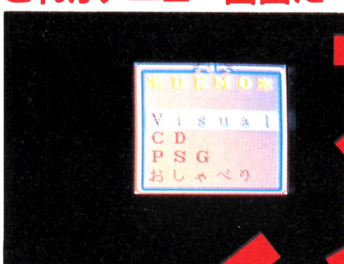
名前を入力!!



⬆「でもんすとれえしょん」と入力して、「おわり」を選ぶと……。

名前を登録する画面で、「でもんすとれえしょん」と入力すると、メニュー画面が出る。ゲーム中の全画面が見られ、すべての歌とBGMが聞けるようになる。"おしゃべり"も楽しいぞ!!

これがメニュー画面だ





⬇✚字ボタンの上下で、絵を選べるんだ。



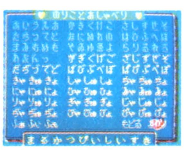
⬆何もしなくても、絵はどんどん出てくる。



⬇「CD」を選ぶと、全3曲を聞ける。



⬆ウーン、何度聞いても、イイッ!!





⬅話させたい言葉を選んで「おわり」。

⬅効果音にすべて題名があったのね。

©TOKYO HOEI TV・HUDSON SOFT

ファイティングストリート

ちょっと待った!! ゲーム中に乱入だァ!?

大阪府 辻正人くん

4000円 2500MAC

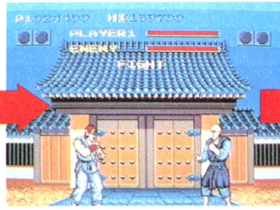
まずタイトル画面で、VSプレイを選んで、対戦開始!! ここでケンが勝っちゃったらこの技はできないから、気をつけてね。リュウがケンを倒すと、舞台は日本へ移り、ふつうの1Pプレイと同じようにゲームは進むんだけど、リュウが戦っている最中に、2P用のパッドのランボタンを押すと、ディスクが回りだし、再びリュウとケンの対戦が始まるぞ!! オ・ド・ロ・キ!! ゲームはヘタでも執念深いキミ、この技で友だちと気がすむまで戦おう!!

リュウの勝利!!



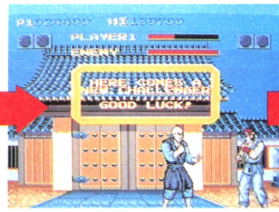
⬆ケンを倒したリュウ。ウーム手こずったぜ、おっかさん。

次はおまえか!



⬆舞台は日本へ。今度はレツと対戦だ。ガンバレ!!

ちょっと待った!



⬆おーっとォ!! 2人が闘う中、何者かの乱入宣言だァーッ!!

再び戦う2人



⬆また会ったね、ケンちゃん。今度は何して遊ぼうか。ちがうって!!

ファイティングストリート

オキテ破りの究極奥義、必殺邪道拳だァ!

埼玉県 栗原健くん

3500円 2000MAC

十字キーの下を押しながら①ボタンとランボタンを連射せよ

『ファイティングストリート』における必殺拳は波動拳、昇龍拳、そして竜巻旋風脚の3つとされていた。しかし、第4の必殺拳が発見されたのだ。その名も“邪道拳”。全ての敵に有効なのである。無敵の拳といわれていたが、あまりの強さのため、相手にほとんど反撃させずに倒せるので、相手からは「いんちき」呼ばわりされてしまうのだ。

しかしこの邪道拳、どうしても勝てない相手にだけ使ってほしい。邪道拳だけに頼ってるようじゃダメだぞ!

大事なトコロに命中だ!!



⬆カキ〜ン!! と音がしたかどうかは知らないが、ともかくコイツは使えるぜ。



⬆ワタチ、リュウなんかひとひねりアルネ、と意気ごむリーだが……。



⬆邪道拳の前には、ひとたまりもなく、「バイバイアルネーッ!!」

No・Ri・Ko

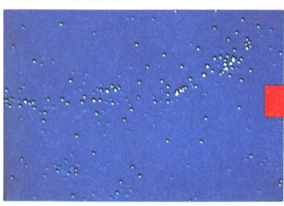
流れ星に祈ったら、隠れ画面が現れた!?

東京都 佐郷谷太郎くん

3500円 2300MAC

範子ちゃんとデートしてる気分にひたれる、『No・Ri・Ko』。範子ちゃんのファンなら、もう何回といわず何十回もプレイしているんだろうね。さて、そんな範子ちゃんのスベテを見たい(!?)アナタに、ビッグなウラワザ!! 範ちゃんの家から帰るとき、流れ星のシーンがあるよね。そこで①ボタンを連射しよう!! すると隠れ画面が3つ、出現するんだ。見たところこのゲーム用の写真の、スタジオでの撮影風景みたい。ラッキー!! さっそく試してみよう。

あっ、流れ星だ!



⬆この画面は突然出るから、気をつけて。ターボパッドがあれば楽だよ。

撮影風景ですね



⬆いかにも、といった感じの撮影風景ですね。

はい、ポーズ!!



⬆ニッコリ笑って、はいポーズ。思わず心がなごみます。

かーわいいっ!!



⬆これもスタジオでのシーン。ウーム、かわいいぜ!!

ドラゴンスピリット

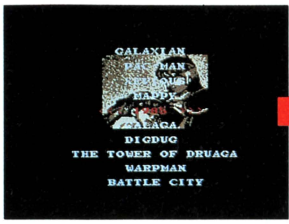
ゲーセン気分のタテ長エンディング、ビローーン!?

岡山県 坂本慎一くん

3000円 2000 MAC

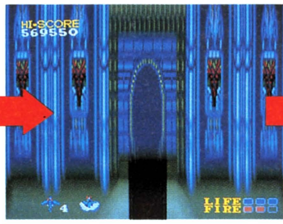
愛する囚われの姫のため、みずからドラゴンとなって魔王ザウエルの魔宮へと飛ぶ勇者アムル。そんなゲーム設定に共感できたキミなら、ザウエルを倒し、エンディングを迎えたとき、何ものにも代えられない感動にひたれることだろう。実は、もうひとつエンディングが見られるぞ。ふつうのエンディングが終わったら、1分40秒ぐらい待とう。するとタテ長画面版のエンディングが始まるぞ。ウーム、「待てばエンディングの日和あり」かな!?

エンディング!



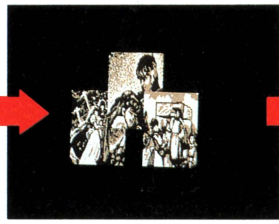
⬆うひゃほうッ! ザウエルを倒してエンディングの始まりィィィ。

ビローーン



⬆お城がビローンとのびた。ここで電源を切ってはイケナイ。

1分40秒後…



⬆エンディング終了後、待つこと1分40秒。

タテ画面だ!



⬆何度見ても、エンディングを見るのは気持ちイイ!!

ドラゴンスピリット

タイトル画面を点滅させる方法をお教えします

北海道 田中淳くん

2500円 1500 MAC

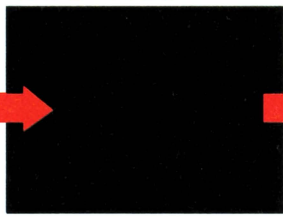
『ドラゴンスピリット』のデモ画面ってあるでしょ? あれって同じ面のくり返しだけど、BGMがいいからボーッとしながら見ていても、けっこうアキないんだよね。「あ、そろそろゲームを始めようかな」と思ってランボタンを押したとき、画面が点滅するのを見たことあるかな? あれって実はやり方があるんだ。タイトル画面が終ってデモ画面が出るでしょ。そのデモ画面が完全に出る前のうす暗いときに、ランボタンを押すと点滅するんだ。

タイトル画面です



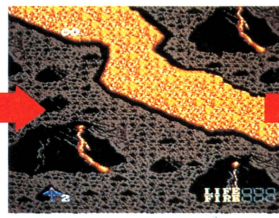
⬆いわずと知れたタイトル画面。オープニングもつけてほしかった!

もうすぐだよ



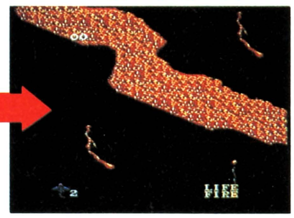
⬆タイトルが消えて、デモ画面が出る直前の画面。まっくろやね。

今だ、ランボタン



⬆ここだ! このデモ画面が完全に出現する前にランボタンを押せ!

ほーら点滅点滅



⬆この点滅はだいたい5~6回続きタイトルへ。

ビジランテ

早くも登場、ラークラクな点稼技(ぎ)!!

東京都 長谷川一くん

2000円 1000 MAC

愛するマドンナを救うため、進め我らがビジランテ! こんなぐあいでスタートするこのゲーム。でも敵の攻撃が激しいので、マドンナ救出もスムーズにはいかない。敵の攻撃もコワいが、プレイに時間制限があるのもある意味ではコワイ。だって体力がどんなにあったって、タイムが0になると終わりだからね。そこでタイムが0になる前にしゃがんでみよう。ほーら、0になっても死なない。ヌンチャクがあれば納得いくまで稼げるぞ。立つと死ぬよ。

点数稼ぎへの道!



⬆点数稼ぎを安全に行うためにも、ヌンチャクは絶対取っておこう。

ボスで時間稼ぎ?



⬆まァタイムが0になるまで時間があるから、ボスと遊んであげよう。

あっ、時間がない!



⬆ボスを倒したら、スタート地点の左端へ! これで点稼技準備OK!

やたッ死なない!



⬆左端にいれば、左からは敵は出てこない。あとは好きなだけ点数稼ぎ!

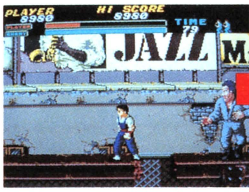
ビジランテ

ああ、最終面で「ヘイカモン！」のかけ声がこだまする

東京都　田村正一くん　3000円　2000MAC

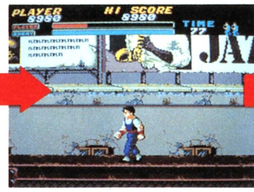
このゲームの音声合成の「ヘイカモン！」っていいよね。その声をイヤというほど聞かせてあげよう。最終面の大ボスのところで、「ヘイカモン！」と言わせたら、スタート地点までもどり、またボスのところへ進み「ヘイカモン！」を言わせ、またまたスタート地点へもどろうとすると『R-TYPE』のカンバンの下のあたりで、スゴイ声が……。

ボスと対面！



⬆まずはボスに対面する。そして「ヘイカモン！」を言わせたらすみやかに左へ左へと移動。

スタートへもどる



⬆さらに左へ左へと今来た道をもどり、スタート地点に着いたらまたボスのところへ行こう。

う、うるせーッ！



⬆再びボスに、「ヘイカモン！」を言わせて、また左へ左へもどるとここらで……。

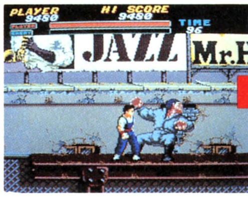
ビジランテ

ああ、いとしこいしのマドンナはどこへ消えた？

神奈川県　石井亮くん　2500円　1800MAC

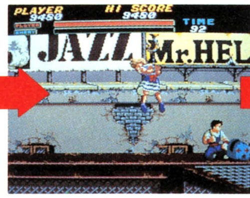
最終ステージ、悪党ローグス団の大ボスをついに倒したビジランテ。かわいそうにマドンナはクレーンにつるされたまま。ビジランテはすぐさまクレーンのスイッチをOFFに……。このとき、しゃがみながらクレーンのスイッチをOFFにして、ずーっとしゃがんだままでいると、クレーンにつるされたマドンナは消えてしまう。ああ、いったいどこへ…。

ボスをやっつけた



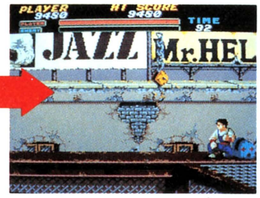
大ボスが倒れた。よくやった、ビジランテ！　あとはマドンナを助けるだけだ。急げ！

今、助けるぞ！



⬆今までの闘いでちょっと疲れたビジランテ。座りながらクレーンのスイッチをOFFに……。

オゥマイガーッ！



⬆「あ、あ、マドンナが消えちゃった〜〜！」だいじょーぶ。立ち上がればハッピーエンドさ。

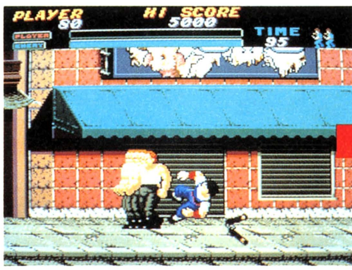
ビジランテ

意味なし奥義、パンチでヌンチャク!?

大分県　高木陽二くん　2000円　1500MAC

『ビジランテ』の攻略のカギは、何といってもヌンチャクだよね。これがあるのとないのとじゃ、天と地の差がある。ここでヌンチャクを使ったヘンな技を紹介しよう。まずヌンチャクの前で死ぬ。そして次のキャラが点滅しているうちに、ヌンチャクの上でしゃがみパンチを連打せよ！　点滅が終り、しゃがみパンチを連打すると、音だけヌンチャク！

ヌンチャクの前で死！



音だけヌンチャク！



⬅これが『ビジランテ』究極なさけない奥義、「音だけヌンチャク」だ!!

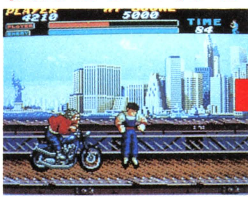
ビジランテ

バイクごときで、俺の突撃は止まらないぜ!!

埼玉県　渡辺昭くん　2000円　1500MAC

ゲーム中、3面の前半のみに登場するローグス団のバイク部隊、ヘルズ・エンジェルス。こいつらのバイク攻撃をくらうと、さすがのビジランテも大ダメージを受ける。ヤツラを倒すには、飛びゲリをおみまいすればいいのだが、実はヘルズ・エンジェルスに限っては右、左どちらを向いても飛びゲリすれば倒せるんだ。でも爆風には気をつけろョ！

後方からバイクが



⬆向こうに自由の女神が見える。しかし後方からバイク野郎が！　ピンチ、ビジランテ！

そのまま飛びゲリ



⬆しかーし、あわてず騒がずタイミング良く飛びゲリだァ。向きは逆でもカンケーないッ！

ほーら勝った！



⬆ね、倒せたでしょ？　この技はヒップアタックのように見えるため、オシリ攻撃ともいう。

魔境伝説

苦あれば楽あり!! 4面に特大ボーナス発見!!

奈良県　白田直規くん　2000円　1500MAC

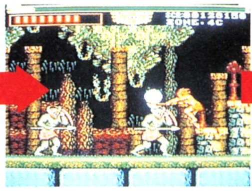
ステージ4。このゲームで最もムズかしいといわれる面である。特に4－Bなんかは地獄！　ウルトライグアナとレイニーウッドペッカーが嵐のごとく攻めてくる。しかし、地獄に仏、この面に特大ボーナスがあったぞ！　ボスのゴウスを倒すとき、クリア時に、ゴーガンの数を奇数にしておくと、ライフ1目盛りに対し、51000点も入るんだ。これでハイスコアはバッチリ！

残り数を奇数に



⬆4面ボス、ゴウスと闘う前に、ゴーガンの数をチェックしよう。ちゃんと奇数になってる？

ゴウスを倒せ！



⬆ゴウス登場！　高いボーナス点を得るためにも、ダメージは最少限にとどめておきたい。

うおーッすげー！



⬆どっひゃー！　なんたる高得点。こんな隠れボーナスがあろうとは……いやーまいった！

THE 功夫

なんと!!　いまごろ出てきたデバッグモード!!

千葉県　酒巻次郎くん　3000円　2500MAC

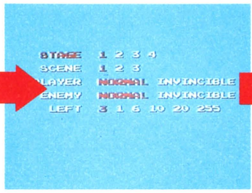
リセットをかけて、セレクトを押したままの状態で、タイトル画面が出るまで待とう。そしてセレクトを押したまま、✚字の上を1回、セレクトを離して上3回、右6回、下2回、左3回押す。するとデバッグ用のテストモードに入るんだ。ここの数字を操作して、面セレクト、プレイヤーまたは敵の無敵化、プレイヤーの残り人数を増やすことができるんだ。

タイトル画面で…



⬆タイトル表示の時間は短い。コマンドが長いけど、あわてて まちがえないように！

設定しよう!!



⬆各種パラメータの設定画面になる。✚字キーを使って設定しよう。

これが証拠だ!!



⬆敵をビシバシ倒し、アッという間にエンディングも見られるぞ！　やったね!!

ビックリマンワールド

これまた㊍ゲームの、おもしろメッセージだよん

神奈川県　鈴木隆くん　1000円　500MAC

『ビックリマンワールド』の“クツ”っていうアイテムはけっこう重要だよね。そのクツをあえて買わずに前進するんだ。5面の前半にいるゴリラを倒すと、クツを置いていくことがある。クツが出ないときは、わざとやられてコンティニューしよう。そしてクツが出たらすかさず取ろう。すると、「はだしのほうがすきなのに」と、メッセージが出るぞ。

あッ！　クツが出た



ロココのひとりごと



⬅「きゃー、ロココ様ったら変わってますのぉ！」と言いたくなる。

達人情報局

旭川 0166-22-7400
東京 03-236-7200
大阪 06-700-5599
高松 0878-33-9700

㊖PCエンジン読者のキミだけに贈る、「達人情報局」。ウラワザなどの情報がタップリ。番号違いに注意してね!!

キミのウラワザを待つ!!

このコーナーをさらに充実させるため、みなさんの協力をお願いします。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とウワザのやり方を、右の例のように詳しく書いて送ってください。1枚のハガキにはひとつのワザだけ書いてください。また、アンケートハガキでの投稿は受け付けません。ほかの雑誌に載っていないウラワザで、いちばん早く届いたものが採用されます。謝礼としておもちゃ券とMACを進呈します。

あて先……〒102　千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷KTビル　㊖PCエンジン編集部　ウラワザ係

こんなふうに書いてね

ゲーム名“マント犬の冒険”
① ステージ1で ボツはがきをひろう.
② ステージ2でモンク猫の頭を3回なぐる.
③ すると画面の右上にゴールドMACが出てくる!!
④ それをとると点数が5000点アップするぞ!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F マルカツ太郎
でんわ (03) 221-9900

PC移植市況月報

発 行 所
ゲームの達人情報局
1989年1月30日発行
第3号

PCエンジンに移植されたらいいなベスト20だ！

順位	累積ポイント（今回分）	前回	ゲーム名	オリジナル（移植版）	ウリ
1	974(490)	2	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	かえり咲きの堂々1位!! 前回とはうってかわって得票数バカ増え!!
2	865(570)	4	大魔界村	ARC	ゲームのおもしろさか!? それとも単なるハヤリものなのか!?
3	610(120)	1	Y's	PC・FC・MSX・セガ	前回の勢いはどこへやら。パソコン版の人気もそろそろ過去のもの。
4	602(310)	3	グラディウスII	ARC(MSX・FC)	3位から4位にランクダウン。今月はもうちょっと上位かと思ったが。
5	395(130)	5	スーパーマリオブラザーズ	FC	前回と変わらず。やや得票数が少なくなった感じで残念。
6	366(270)	14	源平討魔伝	ARC(X68K・FC)	キャラのインパクトの強さが人気の秘密では。イッキに8ランクアップ。
7	314(100)	6	オーダイン	ARC	回転・縮小・拡大がウリのシンプルなシューティングゲーム。
8	311(190)	11	アフターバーナー	ARC(FC・セガ)	FCにも移植されるっ!! こりゃもうエンジンでも出すっきゃないな。
9	260(140)	12	超絶倫人ベラボーマン	ARC	奇抜でユニークなキャラに妙なノリのあるアクションゲーム。
10	252(120)	10	イメージファイト	ARC	スピードコントロールとビットの使い方が決め手のシューティング。
11	252(110)	9	ソーサリアン	PC	アクションRPGの決定版。最近、また新たなシナリオが加わった。
12	224(80)	8	獣王記	ARC(MD)	獣人になる発想がおもしろいアクションだが、そろそろ人気は下降気味。
13	180(0)	7	ベストプレープロ野球	FC	なんと!! 今月は1票も入らなかった。でも、累積なので13位を維持。
14	163(80)	15	ラストハルマゲドン	PC	怪物が主人公のRPG。レベルによって怪物の姿が変わり、おもしろい。
15	130(20)	13	燃えろ!! プロ野球'88	FC	声がリアルな野球ゲーム。はたして'89年度版も発売されるのか？
16	121(50)	18	ファイナルファンタジー	FC	現在、"II"が好評発売中。いままでになかったシステムがウリ。
17	113(40)	17	アウトラン	ARC(セガ)	まだまだゲーセンでは人気の高い体感ドライブゲーム。順位変動せず。
18	89(20)	19	ロックマン	FC	敵の能力を身につけていくおもしろさがRPG的なアクションゲームだ。
19	80(80)	—	スプラッターハウス	ARC	初登場!! 血しぶきなどの表現が妙にリアルなホラーアクション。
19	80(2)	16	メタルホーク	ARC	体感シューティング。体感よりも戦略的要素の濃さがウリ。

『大魔界村』人気上昇！

移植市況月報も3号め。最近ますますハガキが増えて、担当者は大よろこび。移植ソフトが増える日も近いかな!?

ハガキが増えたおかげで、チャートの方もやや安定しはじめた。コンスタントに人気のある『ドラクエ』、『グラII』、『Y's』に続き、いまアーケードで最も人気のある『大魔界村』が2位に浮上。今月の得票数だけならだんぜん1位なのだが……。さて、下位の方は乱戦ぎみだ。読者の好みがバラバラなのと、ウケを狙ったような(!?)投票(『ロボレス2001』とか『ラリーX』などの、まず移植されそうもないゲーム)が多く、少々人気があっても票が集まりにくいのが原因のようだ。中でも14位から一気に6位に浮上した『源平討魔伝』は珍しい動き。徐々に移植希望が増えてきて、根強い人気が証明されたみたいだね。

 ☆記号の説明 FC…ファミコン ARC…アーケード PC…パソコン X68K…X68000 MD…セガ・メガドライブ

グラディウスⅡ4位に!

意外にポイント伸びず…!!

先月号で3位だった『グラII』が意外にも4位に転落!! 編集部内では、今号では2位、もしくは1位に浮上すると予想されていたため、この結果には驚かされた。おそらく、



⬆アーケードで衝撃を受け、FC版に驚き、MSXのアイデアにうなった!?

FC版の『グラII』のデキがあまりにもスゴかったこと、コナミがPCエンジンに参入していないため、コナミゲームの移植を希望する読者もそろそろあきらめてしまって、得票がガクッと減ったのではないだろうか。また、『ドラクエ』の急激なもり返しや、『大魔界村』の超人気ぶりが際だち、3位以下が大きな差をつけられたことも、今回のチャートの特徴だね。どうしても『グラII』をPCエンジンでプレイしたいキミは、コナミが参入してくるまで、このコーナーにハガキを出そう!



※写真はFC版。

⬆『グラII』を移植させるには、まずコナミがPCエンジンに参入することが先決だろう。

大魔界村に人気集まる

はたしてPCエンジンに移植されるか!?

アーケードで人気を博し、チャートでも得票数だけならダントツの570ポイントを集めたのがこの『大魔界村』だ。ゲームセンターに出回る前から票が集まり出したフシギなゲームだ。つまり、それほど大きな期待が集まっていたわけだね。このゲーム、うまく売れスジを突いており、ゲームバランスとアクション性を重視したゲーム作りがウケてるんだろうね。これを作ったメーカーのカプコンのゲームは、『ストリート・ファイター』がPCエンジンに移植されているから(PCエンジン版は『ファイティング・ストリート』)、『大魔界村』も期待できるかも。



➡この人気は、前作をしのげるだろうか!?



⬅アーサーが切る! 撃つ! 跳ぶ! 勇気リンリン、魔物に立ち向かっていくアーサーの姿は美しい。

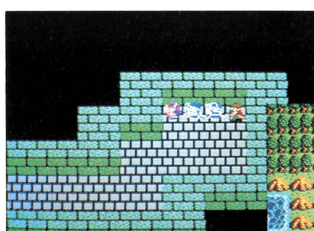
ドラクエ人気もり返す!!

やはり根強い『ドラクエ』の人気

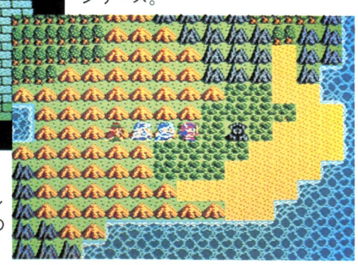
先月号では、15ポイントしか集まらず、ひょっとしたら今月は圏外かと思われた『ドラクエ』は、なんと!! 1位に返り咲いた。1位は『大魔界村』か、それとも『グラII』か……の予想を大きく裏切ったかたちとなった。『ドラクエ』の場合、グラフィックやサウンドといった要素もすぐれてはいるけど、それ以上に、RPG本来のシナリオや演出のよさが、あの大人気の理由だね。『ドラクエ』以降現れたRPGに比べても、バツグンのデキのよさだ(もちろん、中には『ドラクエ』に匹敵するようなすぐれたゲームもあるが)。

また、『ドラクエ』シリーズが、一種のブランドになり、イメージがひとり歩きしはじめていることも見逃せない。CD・レコード・イメージビデオなどが出現したことがその証明だ。

ただ、『ドラクエ』の場合、PCエンジンに移植されたとしても、PCエンジンの特長を生かすことができるかどうかは疑問、という気もするんだけどね。



⬅単なるゲームの枠をこえ、独自の世界を築くようになった『ドラクエ』シリーズ。



➡『ドラクエ』のスタイルを真似したゲームは多いが、ストーリーのおもしろさだけは真似できない。

©コナミ ©カプコン ©エニックス

移植目安箱

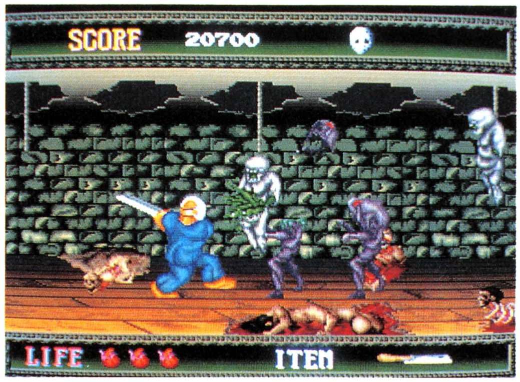
ベスト20チャートの上位にはランクされていない（あるいは、チャートに入っていない）けど、注目してもソンはないぞ！　というゲームを集めた、この「移植目安箱」。PCエンジンに移植されるといいなっ！

ホラー感覚満点、ゾクゾクしながらプレイしよう！

スプラッターハウス

アーケード

怪奇、猟奇をテーマにしたホラーアクションゲーム。ゲーム全体が、いわゆるホラー映画の雰囲気で、キャラクターがベチャッと汚物を吐いたり、ヌメッとしたヤツが主人公目がけてすり寄ってきたり、攻撃すると、ドロドロっと緑色の内臓をしたたらせたり……。とにかくプレイヤーをゾクゾクさせるゲームだ。そして、主人公も、「13日の金曜日」のジェイソンのようなアイスホッケーのマスクをつけた男（リックという名前だ）。攻撃は、パンチ、キック、ジャンプなどだが、オノやスパナ、猟銃をひろうことによってパワーアップするあたりが、ホラー感覚。サウンドも、PCMにより、水のしたたる音まで再現されている。小気味のいい音を立てて、あっというまに怪物たちを倒していくと、気持ち悪さを通りこして、むしろ爽快感をおぼえてしまう。最初はとっつきにくいかもしれないけど、いちどプレイしてみるとハマってしまう。"怖いもの見たさ"の心理を突いたゲームといえるかもしれないね。いままでのナムコの作品とはちょっと毛色が違うけど、こんなゲームもなかなかおもしろいよ。



➡リックは恋人ジェニファーを求めスプラッターハウスをさまよう。



⬅館の中はまるで迷路のよう。さまよい疲れたリックをなぶるかのように、怪物どもが執拗に襲いかかる!!



⬅リックの運命は……!? 全7ステージの恐怖を突破できるか。

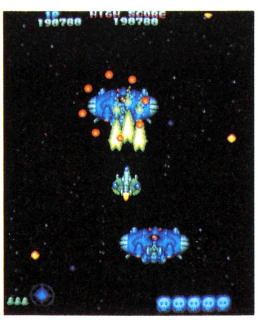
ゲームの達人をめざすキミにピッタリのゲーム!?

TATSUJIN

アーケード

もうひたすらに撃ちまくる、"バリバリの"っていう形容がぴったりの、縦スクロールシューティング。自機の弾が最初から3方向だったり、ザコでも数十発撃ち込まないと壊れなかったりと、とにかく辛口ドライな難しさ。もちろんパワーアップもハンパじゃない!!　16方向に広がるノーマルショットに、敵を貫通する幅の広い達人ビーム（笑）、そして太い雷を放電させるサンダービームと、かなりハデでトンデモナイ。１UPだけでなく、２UPするあたりにも、このゲームの難しさがただよう。ウデじまんのキミにすすめる。

カタイ！
ハヤイ！
ムズイ！



➡いまだに、息の長い人気を保っている。



⬅サンダービームの放電!!　このドハデさがこのゲームの身上ってわけだ。

華麗な動きに魅力を感じる

ストライダー飛竜

アーケード
FC

そろそろアーケードに登場する予定の、近未来アクション。いままでのアクションものにありがちだった、攻撃&ジャンプなどの単純な動作だけでなく、急斜面をはい上がる、すべるといった、より複雑なアクションがウリだ。それゆえ、主人公の一挙手一投足が、見逃せないほどカッコイイのだ。CD-ROMで再現してほしいね。

⬇飛ぶ、跳ねる……とにかくスタントマンみたいに軽やかな動きで楽しませてくれる。





⬆主人公だけでなく、敵の動作もやたら細かいぞ。

※写真はアーケード。

 ©(株)ナムコ　©タイトー　©カプコン

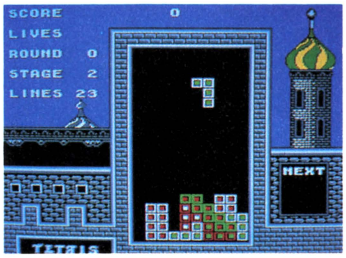
ソビエト生まれのパズルゲームだ！

テトリス

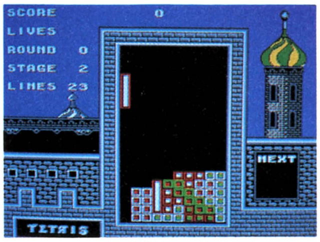
アーケードファミコン

サラリーマンの人がハマってる姿をよく見るアクションパズル。6種類の落下してくるブロックをうまく組み合わせ、横一列に並ぶようにしていく。単純なわりに頭をほどよく使うゲームなので、いちど始めるともうやめられなくなる。FCやアーケードなど、手広く移植されてるので、ぜひPCにも。

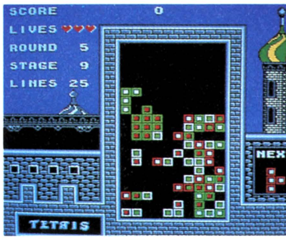
⬇ランダムに落ちてくるブロックを回転させて、ピッタリ合わせろ！



※写真はFC版。



⬅テトリス狙おうなんて、10年早い(!?)。最初は地道に。



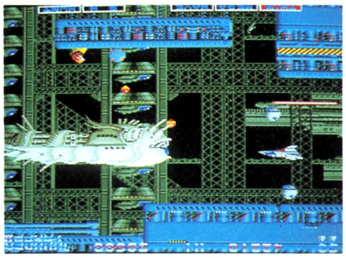
⬅レベルが上がればスピードも早くなる。悩むヒマもない。

スピード感タップリのシューティング!!

サンダーフォースII

X68K

8方向自由にスクロールできる面と横スクロール面からなるシューティングゲーム。とにかくスピード感があり、8方向スクロールの方はマップが広いので、サブ画面が必要なほど。パワーアップも豊富で、感じとしてはコナミのゲームみたいだ。X68Kのゲームだから、PCユーザーになじみは薄いかもしれないけど。



⬅シューティングゲームの全ての要素がてんこ盛りのゲームなのだ。

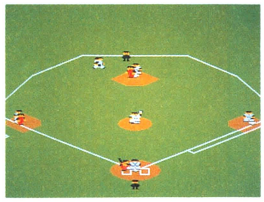
野球ゲームの名作の最新版だぞ

ファミスタ'88

FC

いまや国民的スポーツゲームといってもいい『ファミスタ』シリーズの最新バージョン。野球ゲームの最高峰だ。人気の理由は、各選手（キャラクター）のデータが、実在する選手のをモデルにしており、監督気分にもなれ、感情移入しやすいことじゃないかな。『'88』は、球場も選択できるしね。

『ワースタ'88』が発売される可能性はあるんじゃない？



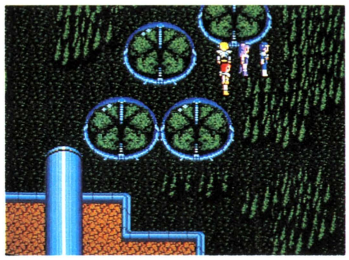
⬅こんどはビッグエッグで夢の対決だぜ！

メガドライブ初のアクションRPG

ファンタシースターII

MD

最新鋭のゲーム機、メガドライブ初のアクションRPG。マスターシステムで人気のあった、『ファンタシースター』の続編だ。RPGには、ファンタジーの世界を舞台にしたものが多いけど、これはSF。パルマ惑星系という、架空の星を舞台にして、さまざまなイベントをこなしていくのだ。パーティも、8種類の職業から4人選択できたり、剣の代わりにレイガンやビームソードといった武器類を使うのが特徴。





⬅前作から約1千万年後の世界を舞台にして、話が展開していく。

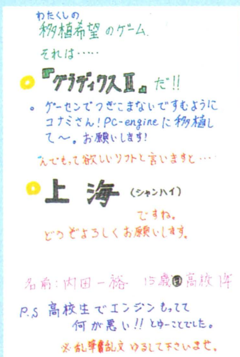
⬅戦闘モードのアニメ効果やPCM音源によるサウンドもすごいぞ。

読者の声

なんと!! 3回目にして早くも直訴状を送ってきた読者がいるぞ!! 愛知県の堀田博美（16）クン、キミはエライ!! さて、以下はこのコーナーあてに送られてきた読者の声だ。

☆昔、FCやマークⅢに移植して完璧に移植できなかったビデオゲームをもう一度PCエンジンに移植してほしい。大阪府 神谷康広（16）

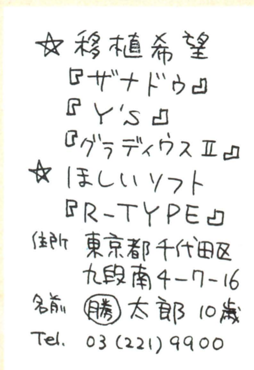
☆私は早くコナミさんがPCエンジンに参入してくれないかといつも思ってます。どうかコナミさんの面白いソフトをエンジンで楽しませて。岡山県 栗田富美子（18）。



キミの1票を待ってるぞ！

前回までは何も言ってなかったので、1人で何枚もハガキを送ってきたり、1枚のハガキの中にギッチリとゲーム名を書いてくる人がいて、集計するのも大変だぁ〜。そこで、今回から約束事をひとつ。ハガキは1人1枚まで、その中に移植希望のゲームを3つまで書いて送ってきてほしい。もちろん、3つもない人は1つでも2つでもケッコウ。応募者の中から抽選で毎月5名に希望のソフトをプレゼントするぞ。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4−7−16市ケ谷KTビル4F ㈱PCエンジン編集部 「移植」係まで。



今回の当選者 愛知県 山口暁クン 埼玉県 中川邦広クン 石川県 村田陽一クン他2名

ⒸBPS Ⓒ1987, Academy Soft-Elorg Ⓒ1988, Tengen Inc. Ⓒ1988, Bullet-Proof Software Inc. Ⓒ(株)ナムコ Ⓒセガ Ⓒテクノソフト

達人道場

ソンソンII





NECアベニュー／発売中／¥5,400

ようやく発売された『ソンソンII』。キミはもうプレイしたかな？　マップがかなり広いので、みんなけっこう苦労しているみたいだけど、今月の達人道場では、前回の序～中盤戦に続き、終盤戦のマップと、中盤戦までの攻略をもう一度おさらいするぞ。

いよいよ終盤！ 指の準備はできてるかい？

このゲームを全ステージクリアするのは、"超ハード"。５面までの中盤戦と比べ、残りの６、７面は難易度が段違いにアップしている。敵の耐久力、動きのパターンはもちろんのこと、マップも広くて、かなり複雑になっているのだ。だから、終盤戦の対応策は、まず第１に"最短ルートをしっかり頭の中にたたき込む"こと。これができれば、思わぬところでダメージを受けることも防げるから、かなりソンソンのHPが多い状態で、ボスキャラと対決できるのだ。とにかく、今までのテクニックを全部出しきって、難関を乗りきっていこう！

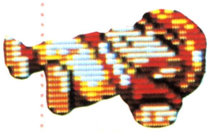


STAGE 1～5 難関ポイント

今回は終盤戦を攻略していくのだけど、序～中盤戦をクリアできないとしかたない。で、終盤戦までたどりつけるよう、難関と思われるポイントの攻略をチェックするぞ。ここに掲げたポイントをクリアできるようになれば、終盤戦攻略もラクチンだよ。

またこのゲームは、ボスが非常に特徴ある動きをするので、前号で紹介した攻略ポイントをもう一度見直して、しっかり頭の中に入れておこう。

ところで、コンティニューを買わなくちゃならないのがゲームの特徴といえるだろう。肝心なところで売ってなかったり、買おうと思ったら金が足りなかったということがよくあるので要注意だ。

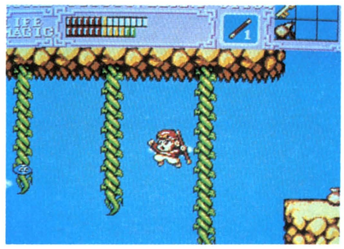


終盤戦にむけてハマリ場所を再チェック

STAGE 1 飛び移りのコツを覚えろ

このゲームは、全体的に飛び移るという行動が多い。柱から柱に飛び移ったり、左右に動く床の間に飛び移ったりと、なかなか忙しい。

そこで、ステージ１の、あまり難しくないうちに、この飛び移りのタイミングを覚えてしまおう。狙ったところにジャンプできるようになればバッチリ。



◀飛び移りの感覚を覚えよう。

STAGE 2 踏みはずせば溶岩だ

２面は写真のとおり。いかにも熱そうな面だ。この面には、かなり広い範囲にわたり、溶岩がたまっていて、そこに落ちてしまうとかなりのダメージを受けることになる。

ただ飛び越すだけならいいのだが、動く床の下に溶岩があるとかなりコワイ。落ち着いてしっかり飛び越えていこう。



◀下には溶岩が。気をつけて！

STAGE 3 屋根から屋根への飛び移り

ステージ１のところで、飛び移りが大切と書いたが、この面では右の写真のように、着地する直前に敵が待ちかまえているという、とても陰険な場所があるのだ。敵に接触するとはねとばされて、下にある溶岩まで落ちてしまうので、要注意。

如意棒を連打しながらジャンプするのがコツだ。



◀危ない、敵が待っているぞ。

 © 1989 NEC AVENUE LICENSED BY CAPCOM

STAGE4 酸の海に落ちるな

かなり広い酸の海がでてくるので、そこを無事に通過するのがけっこうきつい。小さなブロックが酸の海の上に点在していて、飛び移りながら先へ進むのだけれど、つかまる場所が小さいので、飛ぶタイミングが難しいのだ。まず、上のブロックに上り、そこから進行方向のブロックに向かってジャンプしよう。同じ高さのブロックにつかまれなくても、下のブロックにつかまることができるからだ。



⬆ここのコマ切れブロックは、ジャンプする角度を考えて進もう！

STAGE4 追いつめられたら……

乗ると沈んでしまう床があるところで、いちばん下まで落ちてみると、中ボスともいえる“ステゴン”が迫ってくる。

さっそく攻撃するのだが、こいつの耐久力は並大抵ではなく、ちょっとやそっとじゃ倒せない。そのうち行き止まりになってしまい、一瞬あせってしまうのだが、ここは後ろにあるくぼみに入ってみよう。ステゴンが入ってこれないので安心して攻撃することができるぞ。



⬅しまった！背後もふさがれてしまったぞ。

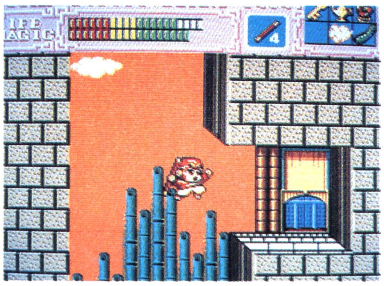


➡よーし、ここなら敵は入ってこれない。

STAGE5 うまく狙ってからジャンプ

『ソンソンII』の真の難しさがチラホラと見え始めるステージ5。敵もさることながら、地形の攻略もかなり厳しいものがある。

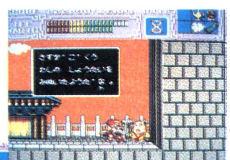
そのひとつが写真の場所。ここに来るまでに時間がかかり、一度飛び移りに失敗するともう1回マップをまわってこなきゃならない。ぜひ一発で決めたいものだ。コツは、少し遅れぎみにジャンプすることだ。



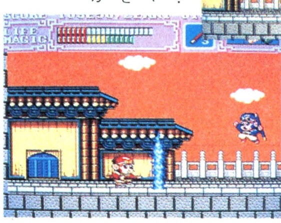
⬆ここのタイミングはけっこうキビシイ！　一発で飛び移れるようにしておきたい。

STAGE5 仲間にもニセ者が……

各ステージに仲間がいて、情報をくれたり物を売ってくれたりすることは、ゲームをプレイしていてわかっていると思うけど、実はステージ5の終わりにニセの仲間がいたのだ！　こいつの正体は、3面のボスだった“六耳びこう”。爆弾を使う攻撃がプラスされ、かなり強くなっているので、魔法を使おう。



➡ありゃりゃ？こいつ八戒じゃないの？金を渡さなくてよかった。



⬅こいつは3面のボスじゃないか！爆弾を使ってくるので、かなり手ごわいぞ。

主要敵キャラ攻略法

このゲームに登場する敵キャラは、どれも特徴のある連中ばかり。ヤツラが配置されている場所も、なかなか仕組んであって、「足場から落ちやすいところにちょうどいるやつ」とか「アイテムを取りたい、というときに、ガッチリ守っているやつ」なんていうのがよくある。そこでとくにイヤラシイ敵キャラを6匹、攻略法とセットでピックアップしてみたぞ。

ダルマ

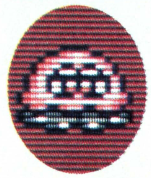


ピョンピョン跳ねているが、ダメージを与えると転がってくる。如意棒が弱かったら、よけるのが得策。



⬆如意棒が弱いときは手強いぞ。

フワラゲ



空中をユラユラと飛んでくる、非常にイヤラシイ敵。見つけたら早めに倒しておかないとつきまとわれる。



⬆こいつは早めに倒しておきたい。

パタパタ

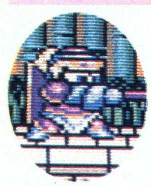


いつもは上空で待機しているが、近づくと降りてくる。引きつけて狙ってみても、思ったより当たらない。

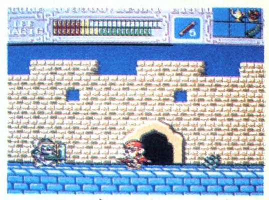


⬆地道に1匹ずつ倒していこう。

アーマジン



ヨロイに身を固めているので、耐久力がかなりある。なるべく遠くから如意棒の先で攻撃するように。



⬆ヨロイを着ているだけに強いぞ。

トーテム



一見消火栓のような“トーテム”。上に下にと弾を撃ってくるので、弾を壊しつつ本体も攻撃するのがよい。

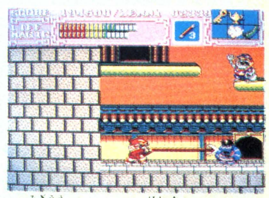


⬆トーテムの出す弾は壊せるのだ。

スカル



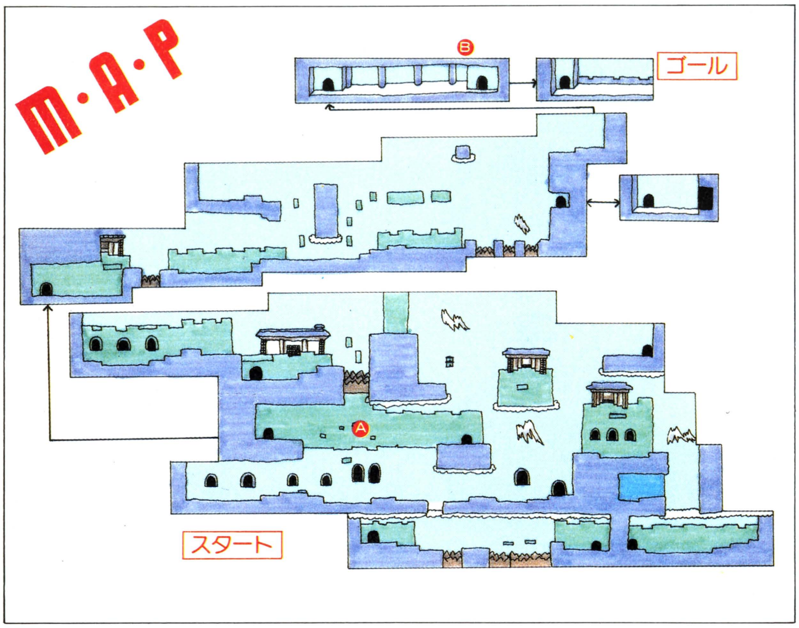
絶妙な角度で骨を投げてくる。できるだけ相手にしないこと。通り道にいるときはふところに入って連打。



⬆右上にいるのが骨投げスカルだ。

STAGE6 難解!! 一方通行の扉が多いぞ!

スタート地点のすぐそばにいる女のコが言ってるように、このステージはやたらと一方通行が多い。それに加えて、マップもかなり広いので考えずに進むと迷子になってしまう。ステージ中には、左右に動いたり、沈んだりする床が多く出現するので、それらを使って移動する際のタイミングを早く身につけよう。あとは、マップをよく見て、正解のルートを覚えること。登場する敵キャラも強豪ぞろいだ。





Ⓐ ⬆ありゃりゃ？　ヘンなところに出ちゃったぞ!?



Ⓑ ⬆今回は信じてあげたほうがいいと思うよ。さもないと…。



ボス

⬅ステージ６のボス"羅刹女"。彼女の芭蕉扇による攻撃は強いので要注意だ。

STAGE7 いよいよ最終面。ボスのオンパレード

泣いても笑っても最終面である。この面最大の特徴は、今まで出てきたボスと再度戦わねばならないということだ。しかしここでたいしたことないな、と思ってしまったキミはアマイ。今までのボスとはたいてい、きんと雲に乗って戦っていただろうが、この面で再登場する中ボスとの戦いは、きんと雲が使えないのだ。実際戦ってみるとわかるが、思ったより厳しい戦いになる。ハートやひょうたんなども惜しまずに買っておこう。また、この面では、魔法の衣をきゅうりと引き換えてくれる仲間がいるぞ。



Ⓐ ⬅さかさまに生えているから、当然弾も上に飛んでくるのだ。

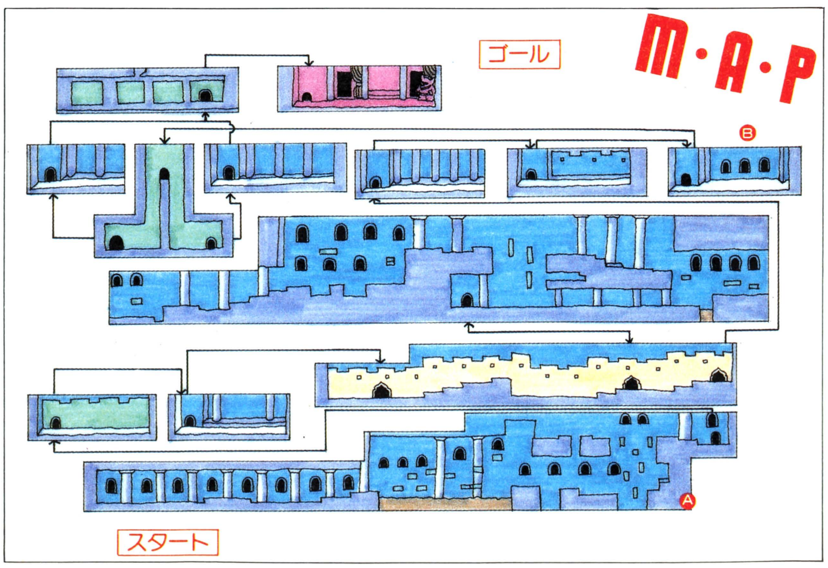


Ⓑ ⬅今まで出てきたボスを全員相手するのは、やはり厳しい。



ボス

⬆ついに最後の大ボスである"牛魔王"と対決！　タイムストップの魔法で動きを止めてしまうと多少楽になるぞ。



達人道場（たつじんどうじょう）

ファイティング・ストリート



この『ファイティング・ストリート』は、アーケードゲーム『ストリートファイター』からの移植だけど、難度はさらにあがっているぞ！　サウンドも迫力満点だ!!

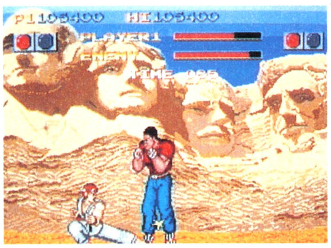
ハドソン／発売中／¥5,980

敵を研究する前に、まずオノレを知れ!!

マイキャラの技、総チェック

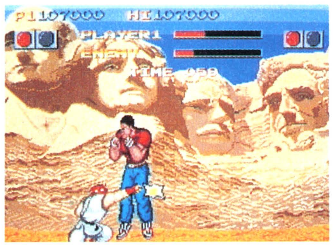
まずはプレイヤーの技を総チェックしてみよう。とりあえずの基本は下の6つ。小技だからってバカにしてはいかんぞ。こういう技こそ、いざというときにパワーを発揮し、勝利へのカギとなってくれるのだから。手さばきをじっくり練習しよう。

しゃがみキック



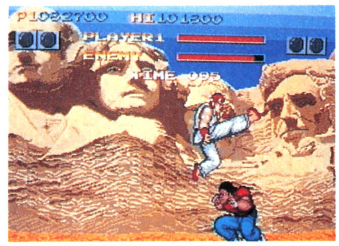
←方向は「下」または、「斜め下」に入れてキックをくり出す。防御の体勢から即攻撃に移れるので、使える技。

しゃがみパンチ



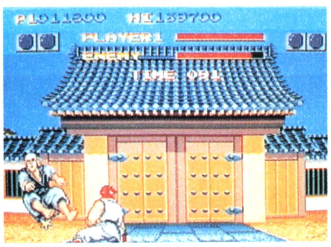
←同じ体勢から、こちらはパンチ。キックに対して与えるダメージが大きく、敵との間合いを離すのに有効な万能技。

ジャンプキック



←方向が「上」だと、その場でジャンプしてキック。「斜め上」だと、飛びげりになる。当たれば大きい。

しゃがみまわしげり



←小技の中では出しにくい技。しゃがんだ状態から「斜め前」の方向に入れ、キックすると出るハズ。

ジャンプパンチ



←ジャンプキックと同じく、斜めジャンプからくり出すとそう強力。ただしキックよりは与えるダメージは少ない。

防御



←敵と反対側の方向にキーを入れると、防御体勢をとる。敵からのダメージを最小限にとどめるため、習慣づけておこう。

これが三大必殺技だ!!

①波動拳



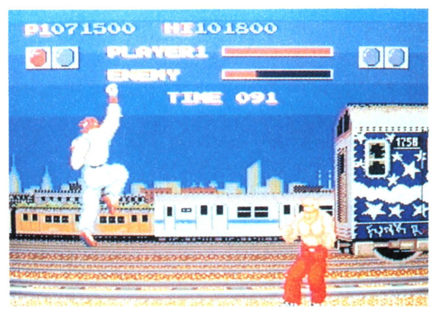
⬆「下」→「斜め前下」→「前」とすばやく方向を入れ、パンチで発射。最低限マスターしたい必殺技。

②竜巻旋風脚



⬆「下」→「斜め後ろ下」→「後ろ」とすばやく方向を入れ、キックをくり出す。連続攻撃の技で、効果も大。

③昇龍拳



⬆「前」→「下」→「斜め前下」とすばやく方向を入れ、パンチ。強力だがかなり出しにくい。

★これを読めばキミでも勝てる！

キャラクター別完全攻略法

日本

RETSU（レツ）



こいつの特徴はマユ毛……というのは軽いジョークで、ジャンプキックとしゃがみまわしげり。あまり不用意に接近すると足払いをくらうので、守りの体勢からの攻撃を基本としたい。

まあ大して強くはないので、ジャンプしてきたところで波動拳というのもよいであろうて。



⬆この「しゃがみまわしげり」にも要注意だ。



⬆地道に攻撃すれば、手強い相手ではない。

GEKI（ゲキ）

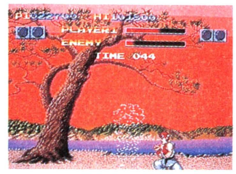


飛び道具を使ったり、消えたりするヒキョーもん。おまけに鉄の爪までつけているから、始末が悪い。

基本的な攻撃パターンはけっこうたわいないので、間合いを詰めて積極的に向かおう。消えてもあせらず、タイミングを見計らって波動拳を撃ってみるべし。手裏剣の防御も忘れずにね。



⬆飛び道具とはア、ひきょおなりイイ!!



⬆消えても、あせる必要はないぞ。

アメリカ

JOE（ジョー）



ローリングソバットの連続攻撃が手ごわい相手。といっても、敵のうちでは弱いほうだろう。

相手が跳んできたら、「それおれっ」と波動拳をくらわせてあげるのがベスト。接近するとジャンプを放ってくるので、うまくけん制しながら、しゃがみパンチやキックで応戦しよう。



⬆このローリングソバットはくらっちゃなんねェ！



⬆こちらも連続攻撃で応戦してみようじゃない！

MIKE（マイク）



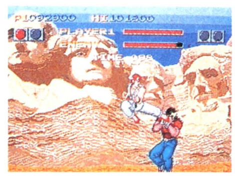
アーケード版との比較になるが、波動拳3発撃ってハイおしまい、とは簡単にいかず、間合いの詰め方がやや早い。

接近戦はとにかく避け、なるべくジャンプ攻撃を多めに使ったほうがよいだろう。もちろん、波動拳が撃てるにこしたことはない。

パンチしかできない情けないヤツ。



⬆パンチは強力！　くらったらタイヘン!!



⬆しかしパンチしかできないってのも、哀れなのである。

中国

LEE（リー）

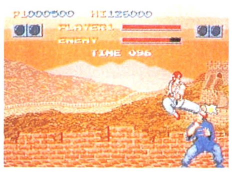


動きがすばやく、間合いを詰められたが最後、連続攻撃でたたきのめされてしまう。

意外に有効なのがジャンプキックで、かなりの率でヒットするし、ダメージも比較的受けにくい。また、竜巻旋風脚もかなり有効だ。波動拳はタイミングによって、ガードされることも多い。



⬆この踏み込みの速さに圧倒されがちだ。



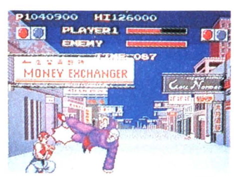
⬆上からの攻撃がけっこう効果的だったりする。

GEN（ゲン）



ここでつまずく人はかなり多いだろう。「蟷螂拳」なる珍妙な拳法をあやつり、軽い身のこなしで間合いを詰めてくる。

波動拳で近づくスキを与えないのがベストだが、ジャンプでかわされることもありがち。ちまちました動きをせずに、大胆にアタックしたほうが、ダメージを受ける率も低い。



⬆はいっ！　このケリ、美しいですねえ。



⬆ときには大胆に、ときには堅実に！

イギリス



BIRD バード

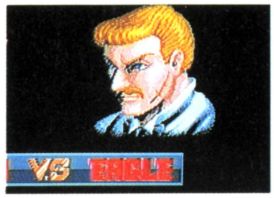
オツムの外側はカタイが、中は弱い。
突っ込んでくることしか知らないヤツなので、けん制をくり返しながら戦ってやるのが賢明。間合いのあるうちに、波動拳を見舞ってあげよう。
意外に動きが早いので、モロにつかまらないように。小技の応酬で堅実にいったほうがいい。



⬆このヘッドバットは強烈なのだっ!!



⬆小技で攻めるのが、モヒカン野郎にはイチバン。



EAGLE イーグル

2本の鉄の棒を持ってジャンプアタックはするわ、スピン攻撃はしてくるわ、とにかくハデなやつ。
攻撃がハデなぶんだけ、スキもかなりできる。李と同じく、上からの攻撃がかなり有効だろう。
スピンが来たら素直に退こう。ヘタに手を出すと、とても痛い目にあう。



⬆クルクルとコマのようによく回る。



⬆ジャンプからのアタックもちょっと手強い。

タイ



ADON アドン

サガットの前の難関がここ。はっきりいってサガットより強く、波動拳も防がれてしまうし、動きも速い!
勝機を見い出すには、一瞬のスキも逃してはならない。相手の攻撃の直後にうまくつけ込め。不意をつくのが肝心。
空中に飛んだ瞬間に、波動拳が撃てればしめたものだ。



⬆この回転キックがクセモノなのである!



⬆動きにほんろうされると、敵の思うツボ。



SAGAT サガット

そのデカさに圧倒されるばかりでなく、攻略するのもかなりハード。
いちばん安易なやり方としては、端でしゃがんでパンチを撃ち続けること。また、相手が波動拳を撃ったあとにスキが一瞬できるので、そこでタイミングよくお返しで波動拳が撃てればもうけモノだ。
無防備のまま技の直撃をくらうなよ!



⬆出た! これがサガットの波動拳!!



⬆本格ムエタイじこみのキックは、破壊力も恐怖!

VSモードで必殺技をマスター!

「小技が基本」とか最初にいったものの、本音をいってしまえばこのゲーム、「波動拳こそすべて」といっても過言ではない。ここ一番というときにこいつが撃てないとかなり苦戦するし、第一おもしろさも半減してしまう。
そういった意味も含めて、まずはVSモードで技の訓練をしようってワケやね。
当然プレイヤーはRYUとKENの2人出てくるのだが、悪いけど片方にはマトになってもらって、エヘヘヘヘ……ってんで、情け容赦なく技の実験台にしてしまおう(たいがいの場合KENが犠牲になるのであろう。合掌)。ただしこの場合、相手は自分と対称の動きをするので、接近すると攻撃をくらったりもするからちょっぴりスリリング。
もちろん、2人でプレイして、技を磨き合うってのも、たいへん美しく喜ばしいのだよ。



⬆必殺技を使いこなす練習をすることも重要だ。



⬆こうやってウデを鍛えれば、アドン、サガットも倒せる!?

感動のエンディングはもうすぐだっ!

見事サガットを倒すと、キミは5か国10人を制覇したことになり、めでたくエンディングを迎えることができる。ここまでの道は長くけわしく、そしてつらいものだっただけに、その感動もひとしおだろう。
しかし、ここで有頂天になっていてはいけない。頂上を極めたからには、その王座を守りぬかなくてはならない。キミをひきずり降ろそうとする敵たちが新たな戦いをいどんでくるのだから。
……というワケで、ゲームは波乱の2周めへと突入していくのだった! さあ、キミはどこまで勝ち続けられるだろうか。



⬆このエンディングはオリジナル。最強の男は、再び戦いの旅へと……。

達人道場
遊びじゃないのよ テニスはッ

決戦!! プロテニスワールドコート 第3回



"ワーテニ"を愛する若者たちよ、みんな集まれっ！ てなわけで、いよいよ今回から(勝)編集部の腕ききテニスプレイヤーが読者の挑戦を受けてたつ、新コーナー "ヤル気まんまんテニスで勝負！" が始まったのだ。こりゃマジだぜっ！

ヤル気まんまんテニスで勝負!

今回の挑戦者



中野義之クン（15歳）

←受験勉強の合間をぬって、決戦にかけつけてくれた中野クン。



梨本寛孝クン（14歳）

←今まで人と対戦していちども負けたことがないという。中2だ。

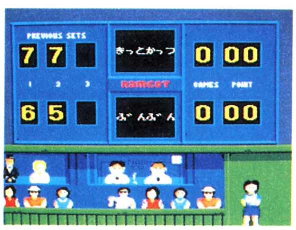
今回の挑戦者は応募総数たったの21通（あー情けない、おまえらもっとハガキ出せよなぁ）の中から運よく選ばれた、東京都の梨本寛孝と千葉県の中野義之だ。決戦当日はぬわんと12月24日（土）のクリスマスイブ！ この日何も予定のなかった、すぺしゃる今村が(勝)代表として、ふたりの挑戦を受けてたった。「イブに予定がない、このなんともやるせない気持ちを、"ワーテニ"にぶつけてがんばります！」と今村もバリマジだ（あーさびしいヤツ）。試合はシルグルスの3セットマッチ。さあ勝負だっ！

健闘むなしく、梨本敗れる!

「ったくよー、まわりのやつはみんなヘタ。相手になるやつがひとりもいねーぜ。つーわけで(勝)に挑戦なのね。フッ、きさまらと対戦する日、100人めの敗者が決まるぜ」などと、ハガキではえらく態度がでかい梨本だったが、実際に会ってみると、マジメそうで、礼儀正しいヤツだ。梨本の選んだキャラはぶんぶん。対するすぺしゃる今村はきっとかっつ。試合は第1セットからもつれにもつれて、タイブレイクに突入。激戦の末、7−6で今村がものにした。第2セットも7−5で今村が連取し、梨本は惜しくも敗れた。



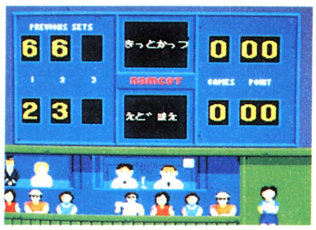
←プレイ中、うしろでコソコソ話している中野とハエ。



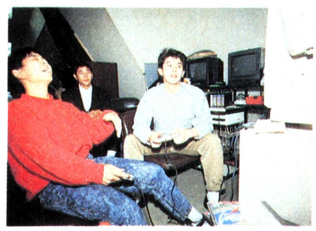
➡梨本のサーブは一流。サービスエースを8本決めた。

ふたりめ中野も敗退、今村快勝!

ふたりめの挑戦者中野は、親友で、"ワーテニ"の良きライバルでもあるハエ（アダ名）をコーチとして連れてきた。ダブルスはまだ練習不足とのことで、今回は中野がシングルスで挑戦することになったらしい。中野がえどまえ、今村は第1試合と同じくきっとかっつ。中野はロブが上がると、必ずスマッシュを狙う強気の攻めで今村に対抗したが、ミスが重なり、結果は下のとおり。中野も敗れた！



⬆流れを自分のものにできないまま敗れた中野。ミスショットの多さが目立った。



⬆試合終了。悔しさのあまり、思わず天を仰ぐ中野。中央にいるのはコーチのハエ。

若者たち！ 達人への道は険しいのだ

というわけで、今回の挑戦者はふたりとも惜しくも敗退。しかし、地元ではそれぞれNo.1プレイヤーだけあって、腕前はなかなかのものだった。「今日の対戦は勉強になりました。今度また、鍛えなおしてきます」とガッツを燃やす梨本。中野「今度はハエと組んでダブルスで挑戦します」もとふたりともヤル気まんまんで(勝)編集部から去っていた……。



←真剣勝負の後、なごやかな雰囲気で行われたダブルス。

対戦者求む！

(勝)編集部の "ワーテニ" 達人と勝負してみたい人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、下のあて先まで送ってくれ！ (勝)の達人に勝ったら、PCエンジンのソフトを1本プレゼント。対戦は、シルグルスでもダブルスでもOKだ。

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル4F (勝)PCエンジン ヤル気まんまんテニスで勝負！係

●読んでトクする情報の宝箱だ!!

インフォメーション

情報化時代ってコトバ、知ってるよね！　いまの時代は、情報がとっても大切なのだ。ゲームの達人は情報通でなければ！

ゲームミュージックの新作

――ドラゴンスピリット ～エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット～――

ナムコットPCエンジンソフトのゲームミュージックが、アポロンから発売されるんだ。『ドラゴンスピリット』、『妖怪道中記』、『ギャラガ'88』の人気３ゲームが収録されているぞ。PCエンジンで使用されていた音をナムコの担当者が自らエフェクト処理しているので、PCエンジンのオリジナルの音よりさらにグレードアップしているんだ。また、ゲーム中のBGM、効果音だけでなく、『ドラゴンスピリット』では、SE入りのBGM（エリア２・６・８）、そして『妖怪道中記』では、ゲームには入っていないゲームスタート音や、途中までしか入っていなかった三途の川とエンディング（極楽バージョン）のBGMも収録されているんだ。発売日は1989年２月５日。価格は、CDが3000円、カセットテープが2500円。



PCエンジンのソフトを守る

－PCソフト収納ケース－

PCエンジンのソフトは小さいから便利だけど、しまった場所を忘れちゃうんだよな～、というキミにうれしいニュースだ！　PCエンジンのソフトを15本収納できる、「PCエンジン収納ケース」が、㈱西野商店から発売されているんだ。価格は1600円。中には仕切りがあるから、ソフトをキレイに整理しておくことができるぞ。ソフトを持ち運ぶときにも、とってもベンリ。これで、ソフトがどっかにいっちゃった、なんていう悩みは解消だ。PCエンジンのソフトだけでなく、音楽用CDも収納できるから、まさに一石二鳥だね。ソフトをいっぱい持っているキミや、たくさんそろえようと思っているキミにピッタリだね。



◀ゲームの達人をめざすには、ソフトの管理も大切。

アニメファン待望のイラスト集が発売に

－「月の聲　星の夢」－
－「MOVEMENT」－

熱烈なファンを持つ２人のアニメーターの画集が発売された。いのまたむつみ先生の「月の聲、星の夢」と、美樹本晴彦先生の「MOVEMENT」だ（いずれも富士見書房。総ページ数120、定価1900円）。

「月の聲　星の夢」には、「幻夢戦記レダ」、「童話めいた戦史ウィンダリア」のほか、描き下ろしたイラスも多数収録。「MOVEMENT」には、映画版「超時空要塞マクロス」、「メガゾーン23」から現在にいたるまでのカラーイラスト140点を収録。

⬇アニメファンなら、この２冊はぜひそろえたいものだ。





⬆カバーの美しさにも注目してほしい。

ソーサリアンシリーズがコミックに!!

超人気パソコンゲーム『ソーサリアン』がシリーズコミックになった！「神星記ヴァグランツ」などでおなじみのドラゴンコミックス（角川書店）から、シリーズで発売中。第１巻の著者は吉富昭人先生、第２巻は八雲ひろし先生。各巻を別のマンガ家が担当するという、画期的な試みのシリーズで、今後も続々と刊行されるぞ。コンプティークの「聖エルザクルセイダーズ」の作者、松枝蔵人先生の小説、「ソーサリアン創世紀」も楽しめる。



⬆1・2巻とも480円。ゲームをプレイして、さらにコミックを楽しむ。これで２倍の楽しみ！

マルカツアタックカードシステム

MAC

今月は『凄ノ王伝説』

イラスト、写真、情報満載の8枚のMAC。カードにはそれぞれの点数（単位はMAC）がついていて、規定の点数を集めて送ると、下の商品がもらえちゃうのだ！ MACには、毎号ついてくる分と、ウラワザ、読者ページなどで採用された人に贈られるスペシャルMACがある。㊖ファミコンのMACもつかえるよ！

カードのHP、MPの遊び方も考えてみてね!!

応募のきまり

①下の表を見て、欲しい商品に対する規定のMACを集める。同じMACは2枚までしか使えません。ただし、ウラワザ、読者ページ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えます。
②規定のMACと、住所・氏名・年齢・電話番号・希望商品（12,14はソフト名）いままでのMACのなかで1番好きなものの番号を書いた紙を封筒に入れて送ってね（1〜3の商品を希望する人は、住所と名前を書いた封筒に60円切手をはったものも同封してね）。

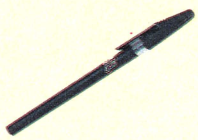
〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-10 市ヶ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部「MAC係」

カードを集めたら…

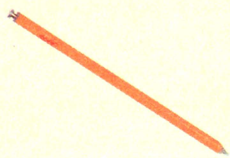
1 ㊖ステッカー 20MAC



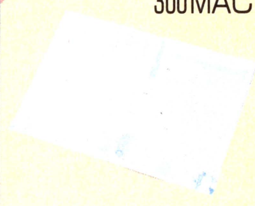
2 ㊖ボールペン 50MAC



3 ㊖シャープペン 200MAC



4 ㊖専用原稿用紙 300MAC



5 MACホルダー 500MAC



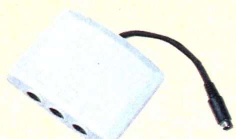
6 ㊖テレホンカード 670MAC



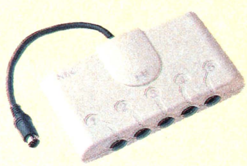
7 ㊖Tシャツ 1,200MAC



8 ジョイタップ3 1,500MAC



9 マルチタップ 2,100MAC



10 AVブースター 2,500MAC



11 ソフト(¥6,000以下) 3,000MAC



12 ターボスティック 3,250MAC



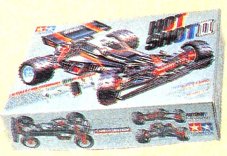
13 アスキースティックエンジン 3,500MAC



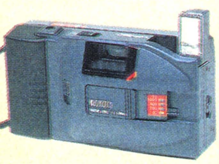
14 ソフト(¥7,000以下) 4,000MAC



15 ラジコンカー 10,000MAC



16 カメラ 10,500MAC



17 ウォークマン 11,500MAC



18 セガ メガドライブ 12,500MAC

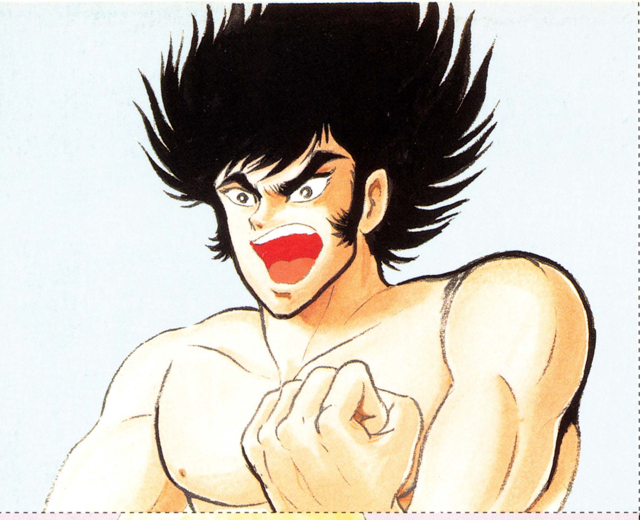
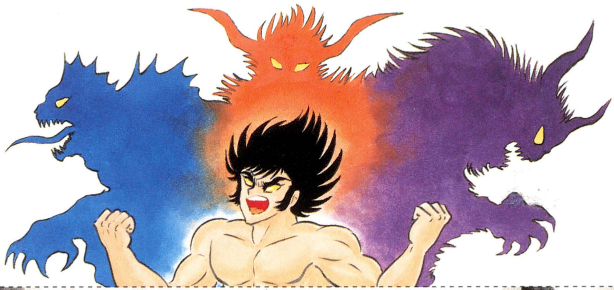
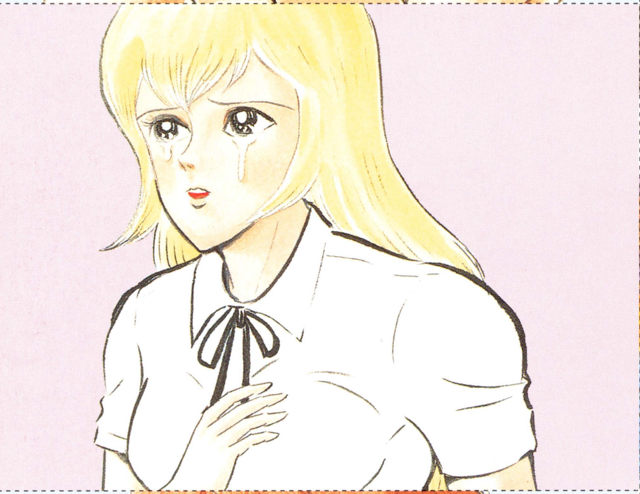
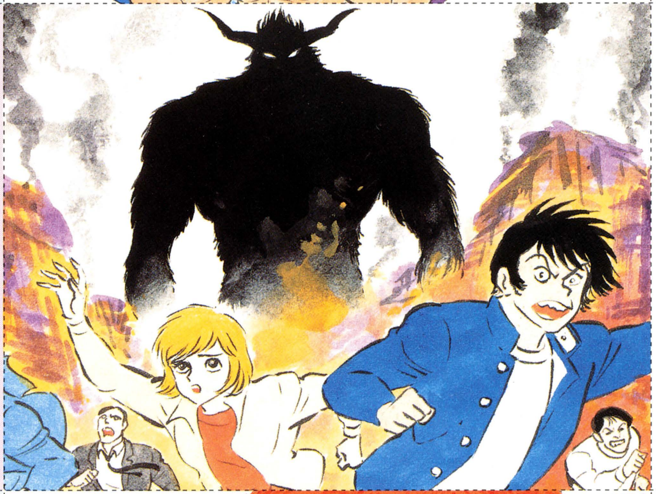
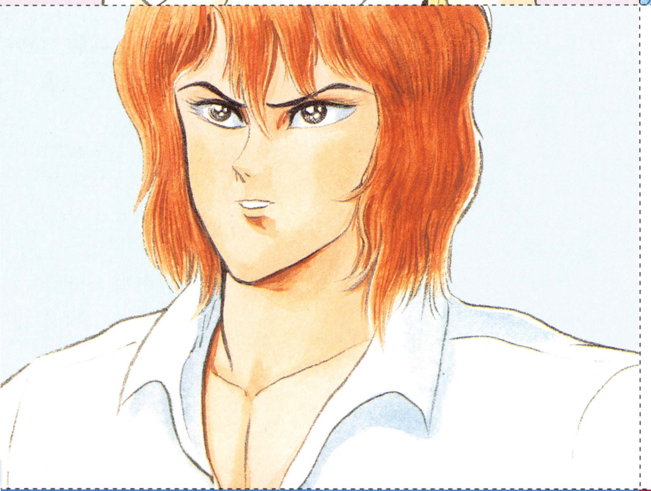


19 CDプレイヤー 13,500MAC



20 PCエンジン 14,500MAC






5 MAC No. 017

凄ノ王伝説①

朱紗真悟

このゲームの主人公。英雄神スサノオウノミコトの生まれかわりで、とてつもなく強力な超能力の持ち主。しかし、瓜生麗の謀略にかかり、その力を怒りによって解放したために、魔の化身「凄ノ王」を生み出してしまう。凄ノ王が分離した朱紗真悟は、精神の抜けガラとなり、いちどは力を失うが、魔獣との戦いを通して、ふたたび超能力にめざめ、自分が生み出してしまった強大な悪に敢然と立ち向かっていく。

© 永井豪

HP 12 MP 7

2 MAC No. 018

凄ノ王伝説②

雪代小百合

朱紗真悟の最愛の女性。瓜生麗の差しがねで朱紗に近づくが、彼女も朱紗を愛するようになる。朱紗の目の前で、不良グループによって乱暴されてしまう（これもまた、瓜生の策略）。この事件をきっかけに、平凡な少年だった朱紗は超能力にめざめた。そして、愛した人が瓜生に操られていたという事実を知ったとき、朱紗の怒りが爆発し、凄ノ王を生み出した。ゲームのなかでも、重要な仲間として登場する。

© 永井豪

HP 10 MP 6

1 MAC No. 019

凄ノ王伝説③

瓜生麗

雪代小百合を利用して、朱紗真悟の怒りを爆発させ、魔神「凄ノ王」を誕生させた張本人。彼もすぐれた超能力者で、人類を滅ぼし、超能力者による新しい世界を築こうとしていた。ところが、凄ノ王の力が予想以上にすさまじいものだったため、その計画は失敗に終わり、世界は崩壊した。自分の犯したあやまちを悔やんだ瓜生は、凄ノ王を倒すための旅をしている。彼の協力なくして、最終目的を達成することはできない。

© 永井豪

HP 8 MP 5

1 MAC No. 020

凄ノ王伝説④

超戦艦ラン・グーン

はるか昔、凄ノ王によって沈められたアトランティス大陸の超文明が作り出した、最大最強の空中戦艦。アトランティスの記憶を現代に伝える人々、美剣一族が操る。現代に復活した凄ノ王を倒すため、ラン・グーンも長い眠りからめざめ、凄ノ王に挑んだが、逆に撃墜されてしまう。ラン・グーンを探し出し、修理することもこのゲームの重要な目的となる。打倒凄ノ王の強力な味方になってくれることだろう。

© 永井豪

HP 5 MP 3

5 MAC No. 021

凄ノ王伝説⑤

3体の凄ノ王

朱紗真悟の体から生み出された凄ノ王は、「海の凄ノ王」、「山の凄ノ王」、「空の凄ノ王」の3体に分離した。朱紗の分身である3体の凄ノ王は、みな強力な超能力を使う。また、3体の凄ノ王はそれぞれ城を持っており、手ぐすね引いて朱紗たちがやってくるのを待ちかまえている。とくに、最強の凄ノ王である空の凄ノ王が住む空の城は、空中に浮かぶ巨大な城で、まともな方法では侵入することすらできない。

© 永井豪

HP 10 MP 8

2 MAC No. 022

凄ノ王伝説⑥

凄ノ王の出現

朱紗真悟は、瓜生麗が超能力によって世界を支配しようと企んでいることをつきとめ、瓜生を追及した。ところがその結果、愛する雪代が瓜生に隷属させられていることを知り、朱紗は怒りを爆発させる。そして瓜生の思惑どおり、伝説の魔神、「凄ノ王」が出現したが、凄ノ王の力は瓜生の予想をはるかに上回り、とても手がつけられない状態になってしまった。かくして人類は、滅亡の危機にひんすることとなった……。

© 永井豪

HP 8 MP 4

1 MAC No. 023

凄ノ王伝説⑦

ヤマタノオロチ

プロローグでチラリと登場するこの魔物……。これこそ宇宙最大の魔、「ヤマタノオロチ」だ。かつて、スサノオウノミコトによって倒され、宇宙のかなたに封印されていたが、凄ノ王出現によって封印が解け、復活してしまった。ヤマタノオロチは、邪悪な精神波をふりまきながら、少しずつ地球に近づいている。ヤマタノオロチが地球に到達するようなことになれば、地球は間違いなく崩壊するだろう。

© 永井豪

HP 7 MP 5

1 MAC No. 024

凄ノ王伝説⑧

超能力メモ

これが、このゲームに登場する超能力だ。

PK	：念動力。強い力で敵をたたきつぶす。
ウェーブ	：波動による攻撃。広範囲に有効。
フレア	：火炎攻撃。画面内の全ての敵に有効。
バリア	：敵の攻撃から身を守る超能力の盾。
キュア	：HPを回復させる超能力。
ホールド	：敵の動きを封じ込んでしまう。
レビ	：一瞬で敵の懐に飛び込む浮揚術。
テレポート	：行ったことのある町へ瞬間移動。

© 永井豪

HP 2 MP 1

あっぱれ!! ゲートボール

ハドソン／発売中／¥4,900

老人の遊びと、あなどるなかれ

おっほっほ。先月「達人道場」で『ゲートボール』の正しい遊び方を紹介した、イボンヌじゃ。今のところ、このゲームに関しては無敵の女王と呼ばれているのさ。腕におぼえのあるやつは、ド〜ンとかかってらっしゃい。ワタシがお相手してあげるからね。

さて、この『ゲートボール』だけど、みんなは、このスポーツのこと、あんまり知らないんじゃないかな。世間では、ほとんど老人専用スポーツみたいに言われてるけど、これがけっこうオモシロイんだぞ！　言っとくけど、ワタシはまだ老人じゃない。あえて年は公表しないけど、ワタシをババアあつかいするやつは殺す！（聞いてるか、ウォルフ中村！）で、なにが言いたいかってーと、このゲームは老人じゃなくても、じゅーぶん楽しめるってことなのだ。

まず、このゲームで大切なのは、とことん自分のことしか考えない



➡ゲームのルールを知らない人のために、カワイイおねえさんが解説してくれる、親切システム。

身勝手さなのね。自分のチームが勝つためには、敵を徹底的にイジメぬく、するどいイジワル根性。順調にゴールをめざす敵の球を、これでもか、これでもかと蹴散らし、ジャマをしまくる。コレですよ、コレ。気持ちいいんだ、このイジワルが。人生の修羅場をくぐりぬけてきた、海千山千の老人がだね、火花を散らしてイジワル合戦をする。これ以上精神的に健康なスポーツはないね。若いうちから、ぜひ、こーゆーゲームを体験して、ずぶとい神経を養ってもらいたいもんだ。

しかも、この敵へのキビシサとはウラハラに、味方に対してはメチャクチャやさしい助け合い精神を発揮。いわば「小さな親切、大きな得点」なのであ〜る。ほら、年寄りってさ、身内を大事にするじゃない。なにかと世話やいたりしてさ。あの心がけが勝利のコツなのよ。うーん、好きだなあ、こーゆーの。

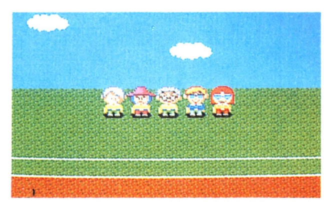
たとえばワタシは、ラグビー観戦って、けっこう好きなのね。なぜかってーと、アレって、文字どおり足のひっぱり合いでしょ。なりふりかまわず、敵のジャマをするじゃない。けっこうアツくなって反則もしちゃうし。そうなると、見てるほうも燃えるよね。そう、スポーツもゲームも、過激なほどイジワルなほうが、ぜったいにオモシロイと思うな。

そんなワケで、ワタシは『あっぱれ!!　ゲートボール』が気に入ってる。敵にイジワルするのは快感だし、逆にイジワルされて激しくムッとするのも、また楽しい。もちろん、イジワルされたら、必ずさらにイジワルな復讐で応える。こーして、限りなくイジワルの応酬を繰り返すのが、このゲームの醍醐味ってわけね。どうだ、スゴイだろ。人間の本質を鋭くえぐるゲームなんだぞ、これは。

さて、このゲームをあまりにも深く愛するがゆえの文句を、ひとつ言いたい。このゲーム、5人のメンバーを12人のキャラクターの中から選べるシステムなのね。それはいいんだけど、この12人のキャラの性格づけが、いまいち明確じゃない。ポイントは、テクニックとパワーと勝負運らしいんだけど、なんだかあいまいなのよね。プレイしてても、あんまりハッキリと性格の差を感じないし。もう少しデフォルメしても、よかったんじゃないかな。チーム編成によって作戦が大幅に変わってくるような工夫がほしかった。そのほうが、ゲームに起伏がついて、今以上におもしろくなったと思う。

まあ、欲を言えばキリがないよね。全体的に、よくできたゲームだと思うよ。ためしにやってごらん。けっこう燃えちゃうから。

そうそう、おじいちゃんの家にPCエンジンかかえて遊びに行くってのも、いいなあ。ゲームに勝ったら、おこづかいもらっちゃうとかね。うーんけっこうオイシイ企画だぞ、これは。ただし、あんまりアツくなって、血圧上がらないよう、注意してあげなくっちゃね。



⬆みごと試合に勝つと、記念写真を撮ってくれる。はい、チーズ！

このゲームがヒットして、小学生が校庭でゲートボールに興じる日を楽しみにしているぞ。では。

YVONNE KIMURA

イボンヌ木村

近頃、老人ボケと言われるほど物忘れがひどい

イライラしなくて、ハマれる

ギャラガ'88

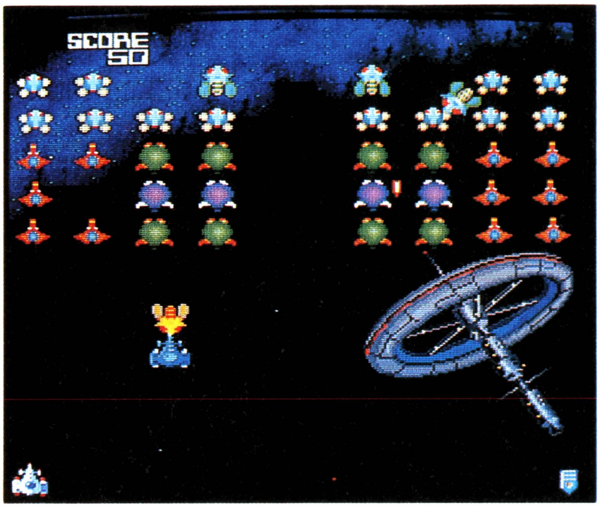
ナムコ／発売中／¥4,900

ワタシがWBBC庄司です。ゲームのレビューを書くのは今回が初めてなので、ひどい文章になってしまいますが、見捨てないで読んでやってください。

で、ワタシのレビューは誰でも知っている『ギャラガ'88』。まだ(もう?)20本程度のPCエンジン用ソフトの中でも『R-type』と並んでシューティングゲームの代表になっているね。

『ギャラガ』そのものはゲーセンでの『インベーダー』の爆発的なヒットをしたちょっと後に、ゲー

➡基本テクは前作がそのまま使える。老いも若きも（大げさ？）楽しめるわけね。



センに登場した歴史の長いゲームなんだ。「TVゲームの歴史」なんて言葉が出るくらいTVゲームも長い時間をすごしてきたんだけど、その中でも「名作」っていわれたものは、ちゃんとパワーアップしてよみがえってくる。まるで、ヒーロー漫画の主人公たちみたいだ。

「迫りくる敵をミサイルでガンガン撃ちまくるっ！」という単純明快さがゲームの基本なのは間違いのないところだね。その単純な部分をどーやってふくらましていくかが、ゲームデザイナーさんたちの腕にかかっているわけで、『ギャラガ'88』のデザイナーさんの腕はそ〜と〜すごいっ！　んだな。どうしてすごいのかって？

たとえば、ゲームによっては縦横にあちらこちら飛び回り、敵のミサイルや体当たりをヒョイヒョイかわしていくタイプもあるよね(『R-type』や『ドラゴンスピリット』がいい例)。

今はそういったゲームのほうが圧倒的に多くて、『ギャラガ'88』のようにマイキャラの動きが単調なゲームは少ないし、ハードだってキャラクターが自由な動きをしやすいように作ってある。ちょっとレビューからははずれてしまうけど…PCエンジンをはじめとする最近のゲーム機は、今までのファミコンなどと比べてみんな「スプライト」の大きさや表示個数を、大きく改良したり、「ビットマップ」の画面をもって「スプライト」との重ね合わせなどができるように、（う〜ん、難しいかな？）なってきている。だから大きなキャラがウネウネ、バシバシッと動くゲームが作りやすいし、実際にそういうゲームも増えている。

それにもかかわらず、『ギャラガ'88』はマイキャラの動きは左右だけで、ジミな動きになっている。敵キャラの華麗な動き（ボーナスステージなんかは、見とれてしまって、シークレットボーナス点をもらうのもいいかもしんない）に比べて、あっけないほどの単調さ。それでも、ゲームのバランスが取れているからすごいと思うんだ。

どんなゲームの批評にも「バランス」って言葉がきっと出てくる。ひと言に「バランスがいい」って書いてしまえばとっても楽になるので、文章の下手なワタシにとっては「復活の薬」以上に役にたつアイテムなんだけど、これは「イライラしなくて、ハマれる」ってことなんだと思う。『ギャラガ'88』はゲームがそれほど上手でないワタシでも、初めてプレイしたときに3面くらいまではいけてしまった。でもね、「なんだ簡単じゃないか！　すぐに飽きそうだな」なんて思わせないところがポイントなんだろうね。

そのポイントの1つはゲームの後に自分の通った道筋が描かれる「ディメンション・システム」にもある。こいつを見ると、簡単にたどり着けそうだった道は、まだまだ果てしなく遠かった。そして、その道のりをきわめるためにRUNボタンを繰り返し押しはじめ、見事にハマってしまうのさ。

『ギャラガ'88』は、ゲームの基本ってヤツをしっかりとおさえていて、ほかのゲーム機を買ってなくて、初めてのゲーム機にPCエンジン



⬆ボーナスステージは、大きなキャラなどのハデさはないが、魅せてくれる。

を買った人には絶対おすすめのゲームだと思う。もちろん、ゲーム好きのみなさんはすでに持っているはずだろうしねっ！

WBBC　SHOJI

WBBC庄司

某ハードメーカー社員

魔境伝説

ビクター音産／発売中／¥5,200

細かい工夫はプロ好み！

『スーパーマリオブラザーズ』というゲームが、世に出て大ヒットしてからというもの、数多くの横スクロールアクションタイプ（すでに「マリオタイプのゲーム」とも呼ばれている）が登場してきたが、これもその種に属するであろうと思われるジャンルのゲームである。雰囲気としては、コナミの『悪魔城ドラキュラ』を思い出す。主人公のキャラは基本的に〝ジャ



⬆多彩な敵キャラが次つぎ襲ってくる。だがけっして理不尽なものではない。

ンプ〟と〝斬る〟の2通りのアクションをするわけだが、この、敵をバッサバッサ斬り倒しながらガンガン先に突き進んでいくというのは、壮快感をおぼえてしまう不思議な魅力がある。

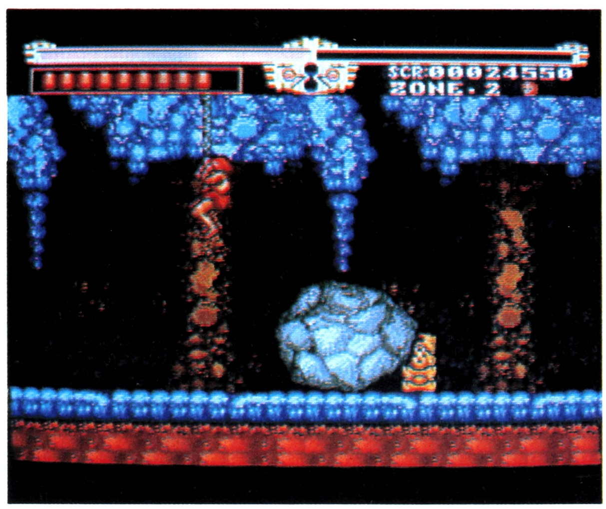
操作性に関しては特に問題はなく、実にスムーズな動きをする(ただし欲をいえば、ジャンプに対してはもう少し微妙な反応をさせてほしかったなあ)。

タテのスクロールもあるけれど、基本的には右へひたすら進む横スクロール（なんでこのテのゲームは右方向が多いのだろう?）が11のZONEで構成されていて、ジャングルや洞窟、遺跡などがリアルタッチなグラフィックで描かれている。崖から落ちないように岩場を飛び越えたり、ターザンのようにロープからロープへと飛び移ったりとけっこう楽しませる部分が多い。とにかくこのたぐいのゲームは展開がワンパターンだと命取りなわけだが、さまざまな展開が用意されているこの『魔境伝説』は、合格点をつけてもよいだろう。

敵キャラクターは、容姿、アクションともにみな個性的で、それぞれクセのあるものばかり。1面の大ボスが熊だったのに対して、2面の大ボスが巨大な岩だというなんとも意表をついた構成になっている。まあ個人的にこういった奇抜な発想は大好きですね。しかしこの大岩には泣かされた。硬い、硬い。ジャンプする熊というのもすごいものがありますね。攻撃パターンを読みとるまでは攻略にかなり苦戦する。ちなみに私は3ーBあたりからはまり始めた。しかし、全体的な難易度、ゲームバランスは、ほぼあんなもんじゃないかなあ。うまく整っていると思う。コンティニューが4回までというのが私としてはちょっとつらい気もするのだが、あまり回数を与えすぎるのもゲーム性にかかわってくるから考えものだし、だからといってまた最初からやり直しというのも悲しい……微妙なところだね。

ちょっと見ただけだとなかなか意識しないと思うけど、プレイヤーや敵キャラクターを背景（BGとわれわれ業界人は呼んでいる）画面の裏側に表示して、奥行きを表現しているところがある。プログラマーの立場からいうと、背景画面を1枚しか使えないPCエンジンだとちょっと面倒くさい処理をしなければならないんだけど、そういった細かいところまでちゃんと工夫して立体感を出しているところがなかなかすぐれもの。

最近のゲームのつくりは、見た目の派手さにばかりこだわってみたり、アイテムという存在に頼りすぎていたりといった傾向が多く、



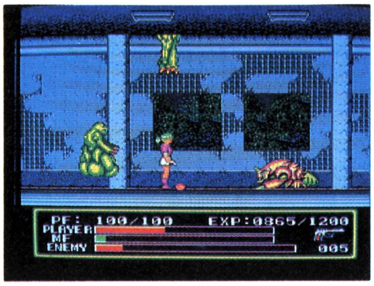
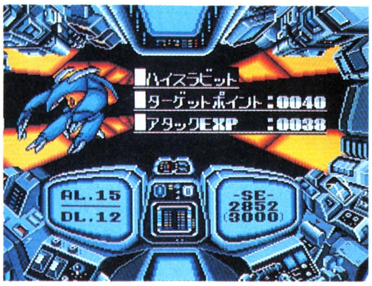
⬅ボス敵が大きな岩というのはヒットだったなあ。ロープにぶらさがってタイミングを合わせよう。

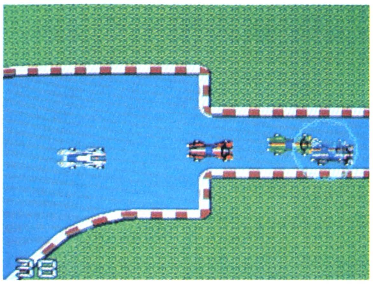
ゲームの本来の面白さが損なわれているような気がする。特にアイテムに関しては種類の数を最小限に抑えておいたほうが混乱も防げるし、なんといってもとっつきやすいと思う。そんなものに頼らなくても、土台がしっかりしていればゲームというのは十分面白いものになるはず。私のもっているゲームの理念は、〝シンプル・イズ・ベスト〟。マニュアルを読まずにいきなりプレイしたとしてもある程度遊べないことには、お話にならない。そうでないとゲームという存在はマニアだけのものになってしまい、一般人の参加する機会に境界線をひいてしまうことになりかねないのである。そういった意味ではこの『魔境伝説』はとても高い評価をすることができる。

PRELUDE HONDA
本田前奏曲
某社ゲームプログラマー

新作ソフトお毒味チャート

ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！

ゲーム名 ＼ 評論家	死霊戦線	アウトライブ
	 ビクター音産 3月24日発売予定／¥5,500(予価)	 サン電子 3月17日発売予定／¥5,600
極辛代表 岩崎啓真  開発に時間のかかった『凄ノ王伝説』だったけど、やっとのことで完成までこぎ着けた。ほっと一息ついている、この2、3日なのだった。楽しみにしてね。	MSXのゲームからの移植なのだが、MSXでイライラした所が、全部改良されているし、操作性もいい。A・RPGとしては秀作の部類に入ると思う。ただ、この手のアクションのニガテな人には手の出ないゲームであることには、変わりはないよ。 ★★★★★★★☆☆☆	PCエンジンらしく派手にアレンジされているけれど、元のデザインは、わりとシンプルな3D迷路タイプのRPGなのだ。グラフィックもいいし、ゲームバランスも、悪くないと思う。かなり長く楽しめる、買って損のないゲームだと思う。 ★★★★★★★★☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  今月は『ネクタリス』にハマりっぱなし。仕事(付録)でいやになるほどやっているハズなんだけど、ヒマをみつけてはハマっている私であった。	敵モンスター（クリーチャー）と出会うと、いきなりアクションゲームとなるのはなかなかおもしろいシステムだと思う。ただそれだけに「アクションは苦手」なんて人にはつらいかも。主人公にどれだけ感情移入できるかがポイント……かな!? ★★★★★☆☆☆☆☆	コックピット越しにみる3Dダンジョンといい、敵メカに会うたびに表示されるデータといい、雰囲気作りがとっても上手。とはいえ、経験値とお金をためてマッピングして……と、やってることは今までのRPGと同じなんだよね。 ★★★★★☆☆☆☆☆
甘口代表 小野 泉  別にだれ、とは言いませんけど某ライターの方の長い爪にマニキュアを塗らせてもらったの。今度私を専属のネイルケアアーチストに任命してね。	アドベンチャー要素も入った、新システムのRPGです。戦闘はアクションモードで行われるから、「自分の力で解く」っていう実感がわくのよね。ストーリーも私好みのホラーなカンジ。攻略に時間がかかりそうだけど、がんばって解こうっと。 ★★★★★☆☆☆☆☆	3Dタイプのダンジョンの中を、ファイティングウォーカーっていうロボットに乗ってガンガン進んでいくRPGなの。ちょっと戦闘がめんどうかなって思うけど、グラフィックがきれいだから許しちゃう。コレは絶対「買い」ソフトだよっ。 ★★★★★★★★★☆
辛口代表 ドーピン和樹  最近、ゲーセン版『テトリス』にハマっている。おかげでいつも頭ん中はブロックの洪水。で、使ったお金はン万円。くそ～、レベル20はムズいぜぇ～。	MSX2版より戦闘モードの動きが滑らかになったのがうれしい。でも、たった一発の敵の攻撃でアッサリ主人公がやられてしまう点や、長いパスワードなどの悪い点は、ぜひ改良して移植すべきだったんじゃないかな。ゲーム展開はよいデキだけに。 ★★★★★☆☆☆☆☆	ダンジョンタイプのRPGも、目先を変えただけでちょっと違って見えるね。でもトンネルを高速で疾走するドライブ感はいかにもメカものっぽいが、展開は単調だし何よりも世界観を感じにくい。もう少し早い時期に出てくればウケたと思うけど…。 ★★★★★★☆☆☆☆
アンカーマン 怒濤久美子(ドクミ)  バレンタインに必勝きたすため、今から男の周辺調査をしています。	キャー、コワーイ。だって、ホラー映画にでてくるような、不気味なモンスターがいっぱい出てくるんだもん。でも、ドクミみたいな美少女が、謎を解明しながらモンスターをやっつけていくのってカイカンね。	コックピットから攻撃できるってところがスコイじゃん。まるで本物の戦闘ね。STGかと思ったら、RPGなんだこれが。ドクミはエンディングが見たくて、正月は夜遊び自粛してハマっちゃってた。

はにい いんざ すかい	モトローダー	ダンジョンエクスプローラー	私のメインディッシュ
			
フェイス 2月28日／¥5,200	メサイヤ(NCS) 2月23日／¥5,200	ハドソン 3月4日／¥5,800	
一見面白そうなのだが、動きが荒く、敵の動きがインケンなのでやっててイライラする。しかもウリの一つの8方向射撃の操作性が悪い。それにシューティングゲームで迷路の要素を入れたりするのは、やりすぎだと思うのだ。少し残念なゲームだ。 ★★★★★☆☆☆☆☆	うーむ。レースゲームに不可欠のスピード感がない気がする。それはきっと、キャラ、つまり車が異常に大きすぎるからだ。もう少し車が小さければ、スピード感がもっと出せたのでは。パワーアップパーツは充実しているから、けっこう楽しい。 ★★★★☆☆☆☆☆☆	とにかく疑問に感じるのが、5人でやるゲームなのか、1人でやるゲームなのかだ。1人でやるゲームだとすると少し難度が高すぎると思うし、5人だと迷路が狭すぎる。音楽とグラフィックが最高なだけに、ちょっとゲームバランスが惜しいのだ。 ★★★★★★☆☆☆☆	今月は難しいところだが、アクションの好きな人は『死霊戦線』がおすすめ。アクションが苦手な人は『アウトライブ』。多人数でわいわい騒ぐなら、『ダンジョンエクスプローラー』が妥当ではなかろうか。
このゲームの一番のポイントは、弾の発射方向を自分で操作できるということ。1周させなきゃ元の位置に戻せないのはちょっとつらいけどね。敵キャラの動きや攻撃方法が豊富なので、出現パターンを覚えないとかなりきつそう……。 ★★★★★★☆☆☆☆	レースで得た賞金をもとにして、自分の車をパワーアップしていくのが楽しい。ただ、画面からはみでそうになるくらい遅れると画面中央まで戻してくれるのは、親切そうに見えて、実はゲームの楽しさを半減させているように思うのだが……。 ★★★★★☆☆☆☆☆	なんといっても、今までのゲームマシンでは不可能だった5人同時プレイが最大の魅力。仲間と「そのアイテムはオレによこせっ?」なんて言いながらやりたいね。それだけに、1人でやるのはちょっとツライかもしれないな。 ★★★★★★★☆☆☆	何人か集まって、ワイワイできるのなら『ダンジョンエクスプローラー』。 みんなが同じ目的のために団結するのは楽しいぞ! シューティングゲームが大好きなキミには『はにい……』がおススメ。
マイキャラがハニワ、っていうのがすごくきてると思うわ。ノリはほのぼのしてるんだけど、難しいの。シューティングゲームに自信がある人向きね。コンティニューできるし、ダメージ制だからいいと思うけど……。私にはちょっとムリみたい。 ★★★★★☆☆☆☆☆	レースで賞金を稼いでパーツを良いモノに買い換えていくのが楽しい。それに、なんと5人までの同時プレイが可能! 友だちと競走することも、1人でじっくり腕をみがくコトもできちゃうね。アツくなれるレーシングゲームだと思うわ。 ★★★★★★☆☆☆☆	多人数同時プレイ可能のアクションRPGです。1人でゲームを進めるのはキツいから、友だちとワイワイやるのが正解ね。ゲームが上手な人と一緒にプレイするのがコツかな? 職業の取りあいや仲間割れなんてしないで仲よく進もうねっ! ★★★★★★★★☆☆	好き嫌いがあると思うけど、『アウトライブ』がおススメねっ♥ 周りにゲームが上手なコがいるなら(?)『ダンジョンエクスプローラー』もいいかも。マルチタップが必要だけどネ。
ハニワ・古墳・古代日本…。これだけのシチュエーションでもノリがヘンなのにからにシューティング。飛ぶハニワ(笑)。でも内容的には、8方向自由に撃てるシステムなどが斬新で面白い。ボスの出現の仕方もキレイ。新参メーカーだけに期待大。 ★★★★★★★★★☆	レースゲームというよりは、マシンのチューンナップや賞金稼ぎの方が面白いのはなぜだろう? それはきっと操作性に問題あるのだろう。だから、人数集めて"チキチキマシン猛レース"のノリで極悪非道なアイテムつけてワイワイやるのが良い。 ★★★★★☆☆☆☆☆	RPGのにおいのプンプンするアクションゲームで、5人も遊べて、しかも14ものシナリオがある。これだけ今どきのゲーム要素が盛り込まれてて面白くなかったら、それはもうただのペテンだ。西洋風A・RPGはそろそろ食傷ぎみなんだけどね。本当は。 ★★★★★★☆☆☆☆	なんか多人数ゲームとアクションRPGばっかりだった中で浮いてた(?)『はにい』がだんぜん面白いっ!! キャラの奇抜さ、斬新なシステムに今までにないセンスを感じてしまうのだ。ああ、神国日本。
ゲーム名を聞いたとき、かわいい女の子が主人公かと思ったけれど、見てビックリ。南極一号みたいな口をした、はにわなんだもの。でも、ユニークなキャラね。360度の攻撃もなかなかおニューなカンジ。	私の恋人になるなら、1にハンサム、2にお金持ち、3に車を持ってること! だから、このレースゲームも上手でなくちゃ失格ね。パワーアップして、どんどんF1カーぽくなっていくのが、カッコイイワ。	RPG風味で、私でも楽しめるの。それに5人同時プレイが可能だから、アクションのニガ手な私もボーイフレンドの協力で大丈夫。私にいいトコ見せようとして、男のコたちが個人プレイにはしっちゃうの。	毎月新しいゲームをたくさんでてきてうれピー。PCエンジンもどんどんいろんなタイプのゲームがでてきてるね。今年はPC充実の年みたい。


ぬおっ
ほ〜〜〜〜んとに惜しかったと思わねえか オッサンよお!?
ボ
ボール…
ボール
ボール
惜しいなー
3球目なんかあと2ミリだもんなー
ボール フォア
え…えーと どうやら2死から走者が出ました…
そ、そうだ その気力だ! みんな えくちさんに続くぞ!!
いよいよスポ根もののパターンだな
ブォンッ
コホン
5.ぱらさわ
一瞬バットがまわっちまったかと思ったぜ なあ、おい!
あぶねーあぶねー
う…うん
おーっと打ち上げた
オーライオーライ
これは万事休すか!
あっ落とさねーかなー
落とすといいなー
6.いしかば
わーーっ! どっちだどっちだ!! 1塁はどっちだ!?
俺って方向オンチでよー
ストライクバッターアウ……
バム
7.ちゃくらい
へ〜〜〜 いつからストライク3つでアウトになったんだあ?
た、たぶん草創期のころだけど…違ったかな?
む……
やったー押し出しだー
むむむむむむむ〜〜〜
よーしまわれまわれー
わーい同点だー
くそ〜〜〜〜! もうガマンできん!!
ヤローッ てめえ! 丸顔だと思ってなめんじゃねえ〜〜〜!!
おーし おもしれえ! 184キロのメガトンパンチ受けてみろ
GAME SET!!

伊達めがねの偽(NISEMON)パラレルワールド③

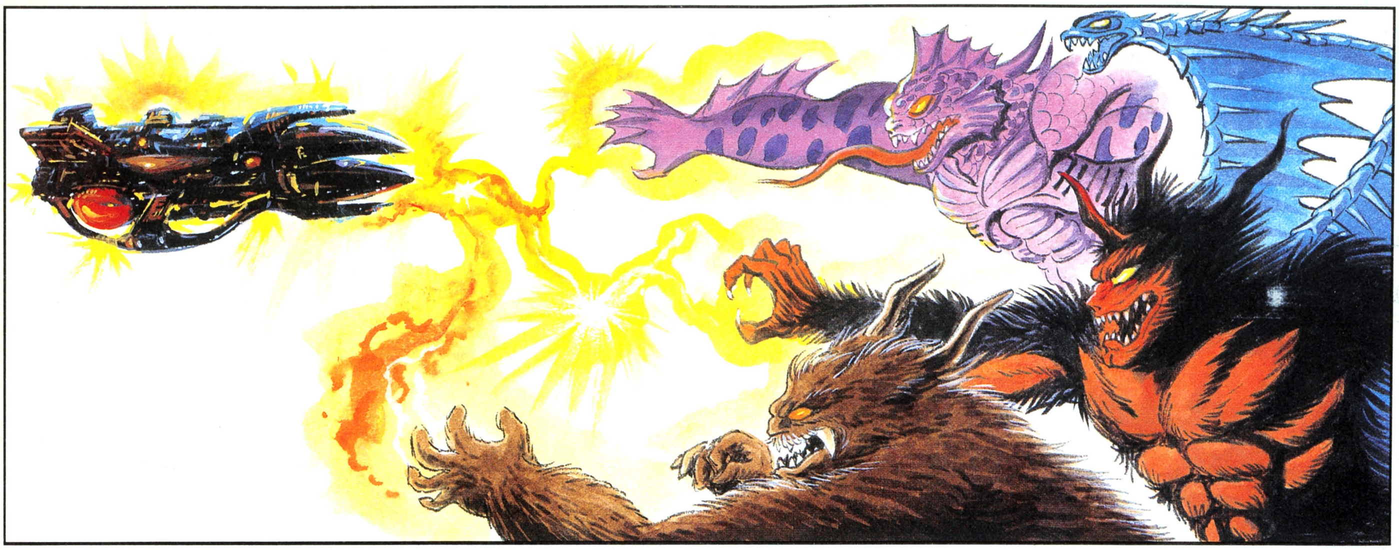
湘南棒球族

IN WORLD STADIUM

SCENARIO & DESIGN DATE-MEGANE







イラスト／永井 豪

㊖PCエンジン4月号は 2月28日(火)発売！

創刊のドタバタ、年末進行のアタフタも乗り越え、やっと落ちついたかに思えた……のは幻であった。激動の1989年はPCエンジンの世界にも表れた。新作ラッシュという名で……。次号では、そのどっと出る新作ソフト紹介を増ページ大特集。PCエンジンを買ってよかった、と実感できることと思う。ほかに『ダンジョンエクスプローラー』ドデカ付録もつくぞ。

達人情報局

を始めます。PCエンジンのウラ技、CDロムのミュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報をドンドン流しますぜ！

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

急告 ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介（800字以上）を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

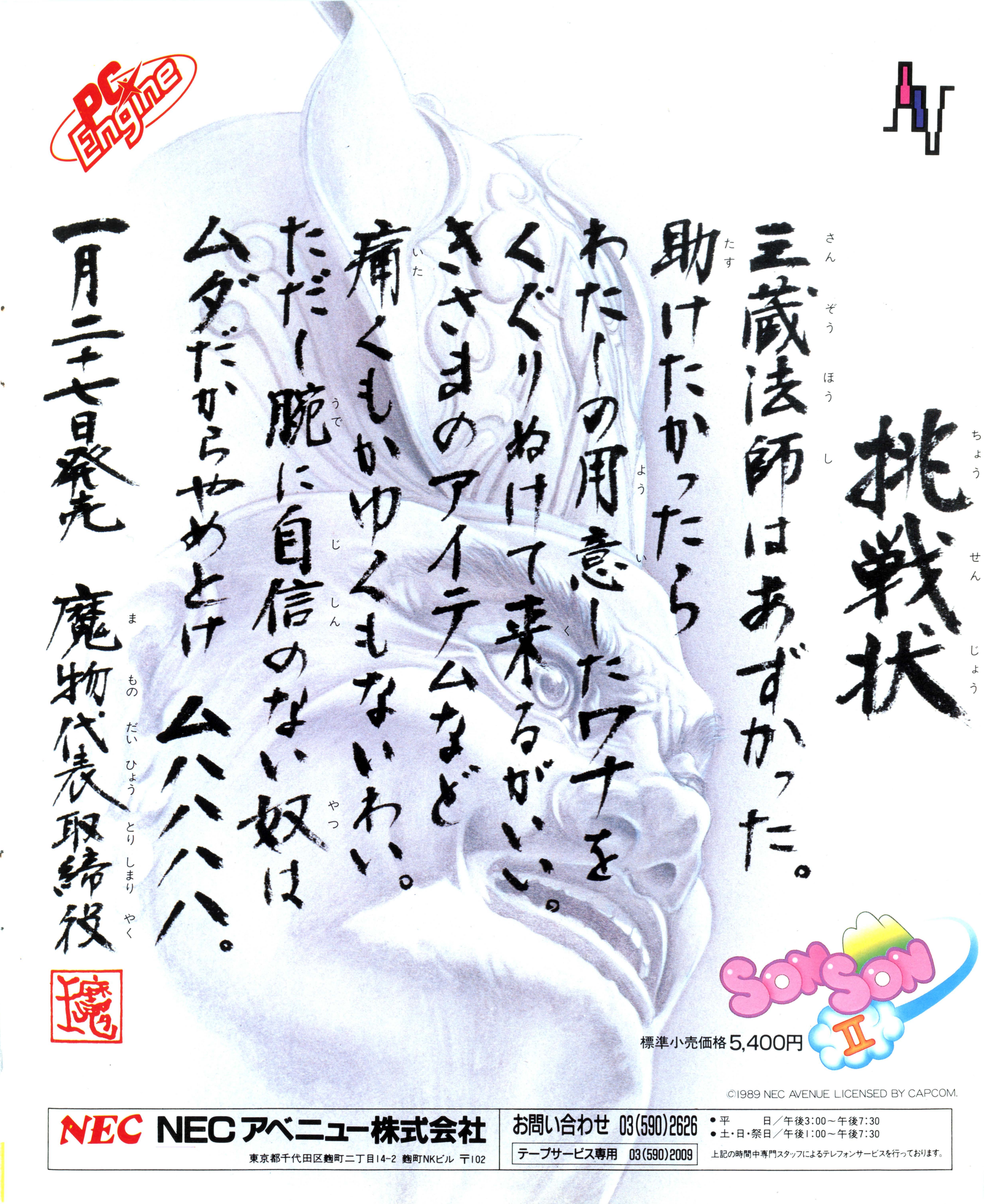
●電話での問い合わせは、受け付けておりません。
●あて先➡〒102東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部「ライター募集係」

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Editors……松本剛　北山のり子　吉田隆　久木敏行　高野潔　塚田正晃　高木陽一郎　平井秀　西川真紀　片岡英典　橋本理恵子　柳沢孝文　羽根正人　斉藤親信
Writers……藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　超音速　石田真也　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　佐藤武慶　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　草野公平　丸山秀樹　イース　木村典子　工藤裕貴　山本裕司　大竹雅法
Photographers……林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一
Designers……12 to 12（野口敏治　高見みなこ　藤井学）
オフィス　アンカモン　斉藤和代
小林博明　岩沢須美子

月刊 ㊖PCエンジン
3月号
1989年3月1日／定価＝350円
雑誌コード　13575－3

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-9900
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷

©Kadokawashoten 1989 Printed in Japan.
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。


PC Engine
挑戦状
三蔵法師はあずかった。
助けたかったら
わたしの用意したワナを
くぐりぬけて来るがいい。
きさまのアイテムなど
痛くもかゆくもないわい。
ただし腕に自信のない奴は
ムダだからやめとけ
ムハハハハ。
一月二十七日発売
魔物代表取締役
SONSON II
標準小売価格5,400円
©1989 NEC AVENUE LICENSED BY CAPCOM.
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102
お問い合わせ 03(590)2626
●平　日／午後3:00〜午後7:30
●土・日・祭日／午後1:00〜午後7:30
テープサービス専用 03(590)2009
上記の時間中専門スタッフによるテレフォンサービスを行っております。



月刊PCエンジン 1989 3月号
1989年3月1日発行(毎月1回1日発行)
第1巻第3号通刊3号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)9861/編集部
定価・ふろく付・350円

©Kadokawa Shoten 1989 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357503358 雑誌コード 13575-3